

PENGEMBANGAN VIDEO ANGGOTA TUBUH BAGI PESERTA DIDIK DISABILITAS INTELEKTUAL DI SLB TUNAS KASIH SURABAYA

Lucha Erryani Puspita Sari

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

lucha.20009@mhs.unesa.ac.id

Budiyanto

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

Budiyanto@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran mengenal anggota tubuh penting untuk diberikan pada peserta didik disabilitas intelektual. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran yang layak dan sesuai dengan peserta didik disabilitas intelektual. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE, penelitian ini dilakukan hanya sampai tiga langkah, yaitu 1) Analyze, 2) Design, 3) Development. Data dianalisis menggunakan data persentase. Penelitian pengembangan dilaksanakan di SLB Tunas Kasih Surabaya. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan praktisi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran mengenal anggota tubuh bagi peserta didik disabilitas intelektual sangat layak dan sesuai dengan persentase kelayakan (1) penilaian dari ahli materi mencapai 85% (2) penilaian dari ahli media mencapai 100% (3) penilaian lima ahli praktisi dengan rata-rata mencapai 94% dengan kategori sangat layak digunakan. Berdasarkan hasil penelitian video pembelajaran mengenal anggota tubuh layak digunakan dalam pembelajaran. Implikasi hasil penelitian yaitu meningkatkan pengetahuan peserta didik disabilitas intelektual tentang konsep anggota tubuh melalui penggunaan video pembelajaran, mengembangkan video pembelajaran yang menarik minat belajar, dan video pembelajaran dapat digunakan secara berulang.

Kata kunci : video pembelajaran, anggota tubuh, disabilitas intelektual.

Abstract

Learning to recognize body parts is important for learners with intellectual disabilities. development research aims to develop a learning video that is appropriate and suitable for students with intellectual disabilities. This research is a type of research and development (Research and Development). The model used in this development research is the ADDIE development model, this research was carried out only up to three steps, namely 1) Analyze, 2) Design, 3) Development. The data were analyzed using percentage data. The development research was carried out at SLB Tunas Kasih Surabaya. The subjects used in this study were material experts, media experts and practitioners.

The results showed that the learning video of recognizing limbs for students with intellectual disabilities was very feasible and in accordance with the percentage of feasibility (1) assessment from material experts reached 85% (2) assessment from media experts reached 100% (3) assessment of five expert practitioners with an average of 94% with the category very feasible to use. Based on the results of the research, the learning video of recognizing limbs is feasible to use in learning. The implications of the research results are increasing the knowledge of students with intellectual disabilities about the concept of body members through the use of learning videos, developing learning videos that attract learning interest, and learning videos can be used repeatedly.

Keywords: learning video, limbs, intellectual disabilities.

PENDAHULUAN

Mengenal anggota tubuh merupakan kemampuan manusia ketika mengidentifikasi

bagian dan fungsi dari anggota tubuh. Dengan mempelajari materi mengenal anggota tubuh, manusia dapat memahami tentang bagian-bagian tubuh, fungsi dan cara perawatannya (Le Anh, 2023)

Materi ini dapat diampu melalui pembelajaran di sekolah jenjang sekolah dasar kelas rendah. Pembelajaran ini diberikan pada semua jenjang sekolah salah satunya di sekolah luar biasa. (Hirnandin & Wagino, 2018). Menurut (Panebianco & Azar, n.d.) mengenal anggota tubuh merupakan hal yang perlu dan penting untuk dikenali oleh semua manusia. Salah satunya yaitu perlu dikenalkan terhadap peserta didik disabilitas intelektual.

Materi pembelajaran sendiri merupakan salah satu komponen yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran. Banyak mata pelajaran yang diampu oleh peserta didik di sekolah tak terkecuali di sekolah luar biasa. Salah satu mata pelajaran yang digunakan adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)(Yasin Al Irsyadi et al., n.d.) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami bagi peserta didik. Dikarenakan mata pelajaran ini memiliki banyak konsep – konsep yang bersifat abstrak sehingga perlu adanya inovasi dalam setiap pembelajaran((Hapsari & Zulherman, 2021) pembelajaran wajib diampu oleh semua kalangan, salah satunya peserta didik disabilitas intelektual.

Menurut (Cluley, 2018) peserta didik disabilitas intelektual merupakan suatu individu yang memiliki kebutuhan yang berbeda dari anak awam lainnya. Peserta didik disabilitas intelektual memiliki gangguan yang signifikan pada fungsi kognitif secara umum, gangguan pada keterampilan sosial dan perilaku adaptif.

Seseorang dapat dikategorikan sebagai peserta didik disabilitas intelektual ditandai dengan memiliki minimal 2 tanda sesuai dengan tes standar yang telah diberikan(Patel et al., 2018) Disabilitas intelektual terbagi menjadi 3 kategori yaitu kategori ringan, sedang dan berat. Disabilitas intelektual ringan merupakan kelompok yang memiliki IQ 50-70 dengan karakteristik tingkat kecerdasan adaptasi sosialnya terhambat, keterbatasan dalam melakukan suatu pekerjaan(Patel et al., 2020)

Menurut (Fransiska et al., 2023) disabilitas intelektual memerlukan pendidikan yang disesuaikan dengan kemampuannya. Peserta didik disabilitas intelektual memerlukan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan pengetahuannya. Dengan penggunaan bahan ajar dapat membantu peserta disabilitas intelektual termotivasi sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Menurut (Oktafiyana & Septiana, 2021)) salah satu pembelajaran yang perlu diampu oleh peserta

didik disabilitas intelektual adalah pembelajaran IPAS tentang mengenali anggota tubuh. Pembelajaran ini membantu peserta didik untuk lebih mengenali fungsi dan cara merawat dari anggota tubuhnya. Dengan penggunaan bahan ajar peserta didik disabilitas intelektual akan lebih termotivasi sehingga pembelajaran akan terasa lebih nyaman. Materi juga akan mudah tersampaikan (Rasita et al., 2020)

Menurut (Alenezi, 2020) bahan ajar merupakan salah satu materi yang dikemas berurutan dan sistematis yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Bahan ajar dirancang dengan memiliki sifat yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik

Salah satu bahan ajar yang dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik adalah video pembelajaran. Menurut (Fajardo et al., 2022) video pembelajaran merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang berbasis audio-visual dan dapat menggambarkan sesuatu yang objek serta suara yang disesuaikan. Penggunaan video pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran yang menarik perhatian dari peserta didik disabilitas. Video pembelajaran dapat dirancang sesuai dengan kemampuan dan minat dari peserta didik(Park et al., 2019)

Berdasarkan observasi yang telah peneliti laksanakan di SLB Tunas Kasih Surabaya terdapat peserta didik disabilitas intelektual yang belum memahami terkait fungsi dan cara merawat anggota tubuh. Khususnya pada peserta didik disabilitas intelektual pada jenjang kelas kecil. Peserta didik belum mampu menunjukkan dan menyebutkan nama bagian anggota tubuh manusia. Kurangnya penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran dapat menjadi faktor dalam mempengaruhi peserta didik ketika memahami pembelajaran. Peserta didik cenderung dapat memahami pembelajaran dengan adanya bahan ajar berbasis audio visual.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Irdamurni, 2024) penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan mencuci pada peserta didik disabilitas intelektual kelas VIII di SLB Perwari Padang. Video pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan dirancang secara konkret, langsung dan jelas.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Azis, 2018) video animasi yang digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran bina diri peserta didik disabilitas intelektual di SLB Tunas Kasih

memberikan pengaruh yang signifikan. Sebelum video diterapkan peserta didik disabilitas intelektual memiliki nilai rata – rata yang rendah dan setelah diterapkan video animasi dalam pembelajaran peserta didik disabilitas intelektual diperoleh nilai yang tinggi.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Azis, 2018) Dalam penelitian ini menunjukkan bahwasannya dengan penggunaan video animasi yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik disabilitas intelektual berpengaruh dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini menyimpulkan bahwasannya video pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dapat memberikan dampak positif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Asri, 2023) tentang video animasi yang dapat meningkatkan pembelajaran bina diri gosok gigi peserta didik disabilitas intelektual. Hasil dari penelitian ini peserta didik mampu memahami prosedur bina diri gosok gigi melalui video animasi. Berdasarkan penelitian yang telah dijabarkan di atas, penelitian menggunakan video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran peserta didik disabilitas intelektual.

Novelty dari penelitian yang dikembangkan dengan penelitian yang sebelumnya yakni materi yang dikembangkan dalam video adalah materi mengenal anggota tubuh. Selain itu bahasa yang digunakan dirancang secara jelas dan sederhana. Penggunaan animasi beserta dengan penjelasan langsung dari editor juga menambah daya tarik bagi peserta didik disabilitas intelektual dalam mengamati video pembelajaran.

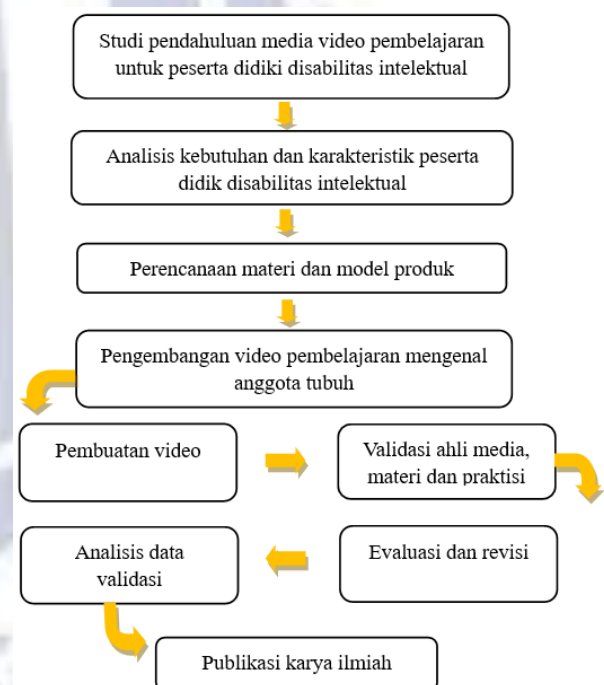
Tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah dalam mengembangkan video pembelajaran yang layak dan menarik perhatian bagi peserta didik disabilitas intelektual. Video pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Penggunaan video pembelajaran dapat membatasi ruang dan waktu dan juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi tentang mengenali konsep anggota tubuh.

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat disimpulkan bahwa dapat ditarik penelitian lebih lanjut terkait pengembangan media video pembelajaran untuk pembelajaran tentang pengenalan anggota tubuh manusia. Maka dari itu, peneliti mengangkat sebuah penelitian berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan dalam penelitian yang berjudul pengembangan video pembelajaran mengenal anggota tubuh bagi peserta

didik disabilitas intelektual di slb tunas kasih surabaya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau Research and Development (R&D). Dalam pemilihan model pengembangan yang akan digunakan oleh peneliti adalah menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh (Branch, 2010) model pengembangan memiliki lima tahapan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada penelitian ini, pengembangan produk hanya sampai tahapan pengembangan (development). Berikut ini merupakan prosedur tahapan yang digunakan :



Bagan 1 Alir penelitian

Adapun tahapan yang dilakukan sebagai berikut. *Analyze* (Tahap Analisis) pada tahap ini dimulai dengan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Karakteristik diambil dari data peserta didik. Analisis kebutuhan di SDLB Tunas Kasih Surabaya yaitu mencari data terkait karakteristik peserta didik, kondisi belajar, mata pelajaran dan memperoleh informasi terkait masalah dalam proses belajar mengajar. Analisis dilakukan melalui kegiatan observasi. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik terkait dengan peserta didik. Selanjutnya analisis kurikulum. Di bagian tahapan ini peneliti akan menganalisis kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran. Analisis

kurikulum di SDLB Tunas Kasih Surabaya yaitu mendapatkan informasi dan data terkait kurikulum yang digunakan. *Design* (Tahap Desain) tahapan ini digunakan untuk merancang produk yang akan dikembangkan diawali dengan pengumpulan data, menyusun modul ajar, membuat naskah, dan *storyboard*.

Development (Tahap pengembangan) tahapan ini merupakan penyusunan produk video pembelajaran mengenal anggota tubuh lalu akan divalidasi oleh validator. Tujuan dari tahap ini produk yang dikembangkan mendapat tambahan berupa kritik, saran dan validasi yang diberikan dari ahli media dan ahli materi. Video yang dikembangkan bertujuan untuk membantu peserta didik disabilitas intelektual untuk memahami pembelajaran mengenai mengenal anggota tubuh. Video dirancang dengan durasi 20 menit mencakup pendahuluan 5 menit, isi 15 menit dan penutup 5 menit. Pada pendahuluan terdiri dari pengenalan materi dan tujuan materi. Pada bagian isi mencakup materi yang akan disampaikan yaitu konsep anggota tubuh dan pada bagian penutup terdapat refleksi berupa menyanyi bersama dan dilanjutkan dengan salam penutup.

Subjek uji validitas dalam penelitian ini terdiri dari 3 subjek ahli. Adapun 3 subjek ahli dalam validasi pengembangan video yaitu; 1) dosen pendidikan ilmu pengetahuan alam sebagai ahli materi, 2) dosen teknologi pendidikan sebagai ahli media dan 3) ibu dan bapak guru SLB Tunas Kasih sebagai praktisi. Uji validasi yang dilakukan bertujuan untuk memvalidasi kepraktisan dan kelayakan dari produk yang dikembangkan. Validasi ini berupa saran dan kritikan dari ahli media, ahli materi dan ahli praktisi.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data terkait informasi yang diperoleh dalam pengembangan produk. Hasil dari data kualitatif adalah kritik dan saran dari validator. Data kuantitatif merupakan data pokok yang ada dalam pengembangan berupa nilai dari produk yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini yaitu berupa instrumen. Instrumen diberikan kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dan diberikan kepada guru untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Instrumen diberikan kepada ahli media dan ahli materi sebelum produk siap

layak diberikan ke praktisi. Adapun kisi kisi dari instrumen validasi materi, media dan praktisi sebagai berikut;

Tabel 1 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi

No	Aspek	No. Butir	Jumlah Item
1.	Kesesuaian dan ketetapan materi	1-9	9
2.	Kelayakan Bahasa	10-15	6

Dalam aspek kesesuaian dan ketetapan materi terdapat beberapa instrumen yaitu 1) Materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, 2) Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran 3) Materi yang sesuai dengan subtema yang digunakan. 4) Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan. 5) Ketetapan urutan dalam langkah – langkah kegiatan pembelajaran. 6) Materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. 7) Kejelasan isi materi. 8) Gambar yang digunakan sesuai dengan materi. 9) Sistematika materi yang tepat.

Sedangkan untuk aspek kelayakan bahasa yaitu ; 1) Bahasa yang digunakan tepat. 2) Bahasa yang digunakan mudah dipahami. Keefektifan kalimat dalam menyampaikan pesan. 3). Kesederhanaan kalimat. 4). Ketepatan kalimat dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia. 5) formasi yang digunakan dapat disampaikan dengan baik. 6) Informasi yang digunakan dapat disampaikan dengan baik.

Tabel 2 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media

No	Aspek	No. Butir	Jumlah Item
1.	Penggunaan	1-4	4
2.	Kelayakan Bahasa	5-8	4
3.	Tampilan Visual	9-17	9
4.	Efisiensi	18-20	2

Dalam aspek penggunaan terdiri dari 1) Materi yang sesuai dengan judul video. 2) Materi yang sesuai dengan kemampuan siswa. 3) Kejelasan topik atau materi. 4) Menumbuhkan motivasi. Aspek kelayakan bahasa terdiri dari; 1) Penggunaan kalimat yang jelas. 2) Kesederhanaan kalimat. 3) Bahasa yang digunakan tepat. 4) Struktur bahasa yang mudah dipahami.

Aspek tampilan visual terdiri dari; 1) Pemilihan tampilan warna yang sesuai. 2) Pemilihan font (jenis huruf). 3) Pemilihan background dengan materi. 4) Kesesuaian pemilihan ukuran font. 5) Kemenarikan cover depan. 6) Pemilihan warna latar belakang. 7) Kesesuaian gambar yang ditampilkan. 8) Keseimbangan proporsi gambar dalam media. 9) Daya tarik tampilan produk. Sedangkan untuk aspek efisiensi terdiri dari 1) Kemudahan penggunaan media. 2) Kemudahan pengaksesan media. 3) Dapat digunakan secara mandiri dan terbimbing.

Tabel 3 Kisi-kisi instrumen validasi ahli praktisi

No	Aspek	No. Butir	Jumlah Item
1.	Kesesuaian materi	1-4	4
2.	Pengorganisasian konten	5-8	4
3.	Bahasa	9-11	3
4.	Tampilan visual	12-16	5
5.	Kebermanfaatan media	17-20	4

Pada aspek kesesuaian materi terdiri dari 1)Materi sesuai dengan judul, 2)Materi sesuai dengan kemampuan siswa, 3)Kesesuaian materi dengan subtema yang digunakan. Untuk aspek pengorganisasian konten terdiri dari; 1)Penyampaian konten ajar yang sistematis, 2)Penyampaian materi yang menarik, 3) kelengkapan konten ajar, 4)Keruntutan materi, 5)Penggunaan materi yang mudah dipahami. Untuk aspek bahasa terdiri dari; 1)Kesederhanaan teks agar mudah dipahami, 2)Kesesuaian teks dengan narasi video, 3)Kesesuaian kalimat dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Sedangkan untuk aspek tampilan visual terdiri dari; 1)Kejelasan video, 2)Kejelasan gambar, 3)Pemilihan warna, 4)Kesesuaian pemilihan jenis huruf, 5)Pemilihan background. Sedangkan pada aspek kebermanfaatan media terdiri dari ; 1)Media dapat diakses dengan baik, 2)Dapat dipahami dengan baik, 3)Bertahan lama, 4)Dapat digunakan di device lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

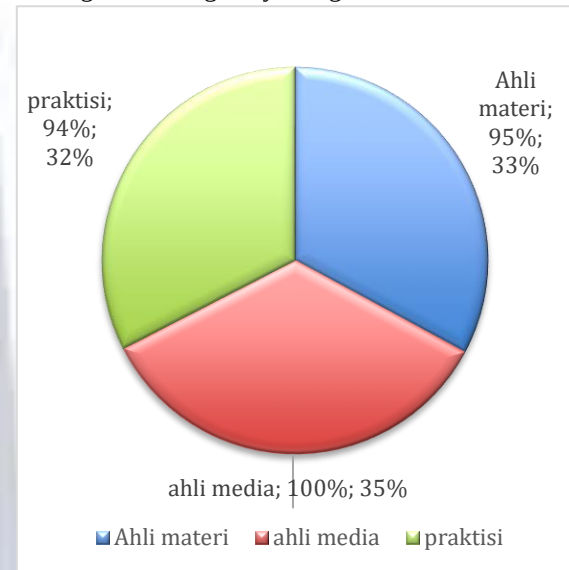
Berdasarkan penelitian dari uji kelayakan, pengembangan video pembelajaran mengenal anggota tubuh berhasil dikembangkan dan memenuhi standar pada aspek kelayakan sehingga video pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran peserta didik disabilitas intelektual di SLB Tunas Kasih Surabaya.

Uji kelayakan materi dilakukan oleh Dosen dari Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya. Terdapat 2 aspek yang perlu dinilai oleh ahli materi, yaitu kesesuaian dan ketetapan materi dan kelayakan bahasa. Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 95%, berdasarkan tabel kelayakan produk maka video yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Setelah melaksanakan uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi, langkah selanjutnya adalah uji validasi kelayakan produk ke ahli media yang dilakukan dosen Teknologi Pendidikan FIP, Universitas Negeri Surabaya. dalam penilaian yang dilakukan oleh ahli media terdapat 4 aspek penilaian yaitu, Penggunaan, Kelayakan Bahasa, Tampilan

Visual, dan Aspek Efisiensi. Hasil penelitian dari ahli media mendapatkan persentase 100%. Maka produk dikategorikan sangat layak digunakan.

Kemudian uji kelayakan yang dilakukan oleh praktisi yaitu guru di SLB Tunas Kasih Surabaya. terdapat aspek kesesuaian materi, pengorganisasian konten, bahasa, tampilan visual, dan kebermanfaatan media. Hasil dari penilaian yang telah dilakukan oleh praktisi mendapatkan skor persentase sebesar 94%, sehingga produk yang dikategorikan sangat layak digunakan.



Gambar 1 Hasil uji kelayakan produk

Pengembangan video pembelajaran mengenal anggota tubuh bagi peserta didik disabilitas intelektual menggunakan model ADDIE yang diadaptasi dan dimodifikasi. Tahap yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi *Analyze*, *Design* dan *Development*. Langkah – langkah penelitian yang dilakukan dijelaskan secara rinci.

Analyze/analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru di SLB Tunas Kasih Surabaya mengenai pembelajaran mengenal konsep anggota tubuh dan hambatan yang dialami oleh peserta didik. Dalam analisis mencakup 2 aspek yang perlu diketahui yaitu karakteristik peserta didik dan kurikulum yang digunakan. Hasil dari wawancara dan observasi menjelaskan bahwasannya dalam pembelajaran kurang adanya penggunaan sebuah bahan ajar sehingga menurunkan minat peserta didik dalam memperhatikan pembelajaran. *Design (Desain)*. Tahap desain merupakan tahap perancangan produk yang dibuat dengan adanya rencana kerja. Pada tahap ini terdiri beberapa tahapan lagi, yaitu peneliti

melakukan pengumpulan data terkait kondisi lapangan dan permasalahan yang terjadi, dilanjutkan dengan menyusun modul ajar. Modul ajar dirancang dan disesuaikan dengan kurikulum yang sesuai dengan materi yang akan digunakan. Selain itu modul ajar juga disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Tahap selanjutnya adalah membuat naskah. Naskah sendiri merupakan narasi yang terdiri dari sistematika adegan yang akan dirancang dalam produk. Selanjutnya adalah membuat storyboard. Storyboard merupakan kumpulan dari alur cerita dari produk yang akan dikembangkan.

Tahap *development*. Dilakukan pengembangan produk dan uji kelayakan yang dinilai oleh para ahli dan praktisi. Pengembangan dilakukan dengan merealisasikan perencanaan dari tahap design yang telah dibuat, kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi. Dalam tahap pengembangan dilakukan proses editing produk menggunakan aplikasi *canva* untuk setiap bagian video dan diubah ke dalam format MP4. Video dirancang menjadi 3 tahap yaitu pembuka, isi dan penutup.

Pada bagian pembuka terdiri dari cover, tujuan pembelajaran dan pematik. Setiap bagian video disertai video pendukung yang membantu peserta didik disabilitas intelektual lebih memahami isi video.



Gambar 2 Tampilan awal video

Bagian isi terdiri dari materi yang akan disampaikan. Materi dalam video dikemas dengan menampilkan beberapa ilustrasi dari anggota tubuh. Isi materi sendiri yaitu nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh dan cara merawatnya. Materi disampaikan dengan menggunakan animasi anggota tubuh yang menarik sehingga peserta didik dapat memahami dengan baik. Hal ini juga membantu

peserta didik disabilitas intelektual untuk lebih memahami materi.



Gambar 3 Tampilan inti video

Pada bagian penutup diberikan refleksi berupa bernyanyi bersama, kesimpulan dan salam penutup. Video bernyanyi diambil dari *youtube* dengan menambahkan link sumber dibawahnya.



Gambar 4 Tampilan penutup video

Revisi produk. Revisi dalam produk yaitu penambahan ink sumber video yang digunakan perlu dicantumkan dalam produk, penggunaan ilustrasi fungsi tangan memegang kaca pada produk perlu diganti dengan ilustrasi memegang makanan.

Hasil dari pengembangan produk video pembelajaran mengenal anggota tubuh memiliki ukuran file 713 *mega byte* yang diupload dalam *google drive*. Video ini juga memiliki resolusi 720 *pixel* dengan rasio 9:16 dan berdurasi 10 menit 12 detik. Video juga diupload di akun *youtube* agar dapat diakses oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran mengenal anggota tubuh sangat layak digunakan dalam pembelajaran peserta didik

disabilitas intelektual di SLB Tunas Kasih Surabaya. hal tersebut berdasarkan pada hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli media, ahli materi dan praktisi. Hasil dari penilaian yang dilakukan oleh para ahli yaitu ahli materi mendapatkan nilai 95%, oleh ahli media mendapatkan nilai 100% dan dari praktisi 94%. Perolehan nilai dari para ahli memberikan kategori nilai yang sangat layak sehingga produk dapat digunakan dalam pembelajaran peserta didik disabilitas intelektual di SLB Tunas Kasih.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran mengenal anggota tubuh yang terdiri dari pembukaan, isi materi dan penutup. Tahapan dalam video pembelajaran ini dapat dikembangkan dan sejalan dengan pendapat (Nickl et al., 2022) bahwasannya video yang baik mengikuti format dengan tiga tahapan yaitu pengantar, pesan utama dan kesimpulan. Penggunaan video mampu menawarkan representasi kesesuaian, multimedia, dan pemodelan terhadap hubungan antara pemahaman peserta didik dengan konten pendidikan (Tomczyk et al., 2023)

Jenis produk yang dikembangkan adalah video pembelajaran. Materi dalam video pembelajaran berisikan penjelasan dari editor yang menjelaskan tentang konsep anggota tubuh. Video dibuat sekreatif mungkin agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman peserta didik disabilitas intelektual (Shepley et al., 2018)

Video pembelajaran mengenal anggota tubuh manusia merupakan salah satu bentuk dari pemanfaatan teknologi multimedia yang dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap komunikasi dan pendidikan (Hirnandin & Wagino, 2018). Hal ini dikarenakan aspek tersebut dapat mengintegrasikan teks, grafik animasi, suara dan video serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis. Sebagai bentuk media pembelajaran berbasis video yang tersedia dan terukur. Video pembelajaran berkembang pesat di media digital untuk mendukung pengguna termasuk pelajaran dalam menyelesaikan tugas (Sablić et al., 2021).

Video pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan sebagai bahan ajar yang efektif pada pembelajaran peserta didik disabilitas intelektual. Menurut (Roldán-álvarez et al., 2021) proses pembelajaran menggunakan video disesuaikan dengan karakteristik pada peserta didik disabilitas intelektual. Penyesuaian ini dilakukan baik dalam segi visual, warna, gambar serta audio agar materi

pembelajaran dengan baik dan jelas. Menurut (Silitonga, 2023) peserta didik disabilitas intelektual memiliki sikap yang mudah bosan, sehingga guru memerlukan inovasi dalam memodifikasi bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang digunakan dalam pembelajaran peserta didik disabilitas yaitu penggunaan video pembelajaran

Video pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan sebagai bahan ajar yang efektif pada pembelajaran peserta didik disabilitas intelektual. Video yang dikembangkan dapat sesuai dengan karakteristik pengembangan video yang baik. Dalam pengembangan video ini mengandung beberapa karakteristik seperti kejelasan pesan, kemudahan pemakaian, visualisasi, representasi isi dan resolusi yang baik (Krumm et al., 2022)

Penelitian ini memiliki fokus masalah pada kurangnya pemahaman peserta didik disabilitas intelektual pada materi mengenal anggota tubuh karena kurangnya penggunaan bahan ajar yang menarik minat belajar peserta didik. Hal ini diketahui dari observasi dan wawancara dengan guru di SLB Tunas Kasih Surabaya. Hasil wawancara dan observasi menyatakan bahwasannya dalam pembelajaran peserta didik disabilitas intelektual masih kurang menggunakan bahan ajar dalam pembelajarannya sehingga pembelajaran yang dilaksanakan kurang menarik terutama pada materi mengenal anggota tubuh. Materi mengenal anggota tubuh akan mudah tersampaikan apabila menggunakan bahan ajar.

Peserta didik disabilitas intelektual memiliki beberapa kesulitan dalam memahami konsep mengenal anggota tubuh yang bersifat abstrak karena peserta didik disabilitas intelektual tidak mampu memikirkan sesuatu yang rumit sehingga sulit dalam memecahkan permasalahan. Maka dari itu mereka akan mengalami kesulitan dalam belajar dengan kasus mata pelajaran mengenal anggota tubuh manusia. Pemahaman peserta didik terhambat dikarenakan adanya kesulitan dalam memproses informasi yang mereka dapatkan (Gómez et al., 2021)

Dalam proses penelitian dan pengembangan ini, terdapat keterbatasan yaitu mengenai teknik editing yang diperlukan. Hal ini mencakup pemahaman penggunaan perangkat lunak editing secara efektif dan kreatif. Penting untuk mempelajari penggunaan ilustrasi, animasi, audio dan penyusunan klip video. Hal ini diperlukan untuk menciptakan narasi yang kohesif dan menarik.

Selain itu *skill* editing mengenai transisi video juga penting untuk menghasilkan video yang berkualitas tinggi. Solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu dapat menggunakan aplikasi editing video yang mudah diaplikasikan dan mudah dipahami oleh pemula. Penggunaan ilustrasi perlu adanya saran dan masukan dari ahli editing. Selain itu mempelajari kembali cara pengaplikasian *tools* memangkas, ilustrasi, penyusunan klip video dengan transisi yang halus sehingga menghasilkan video yang menarik

Pengembangan video pembelajaran mengenal anggota tubuh memiliki implikasi penelitian yaitu meningkatkan pengetahuan peserta didik disabilitas intelektual tentang konsep anggota tubuh melalui penggunaan video pembelajaran, mengembangkan video pembelajaran yang menarik minat belajar, dan video pembelajaran dapat digunakan secara berulang. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi karena materi dirancang dan disajikan secara ringkas, runtut dan menarik. Selain itu akan memudahkan peserta didik disabilitas intelektual dalam memahami konsep anggota tubuh dan mampu untuk mengetahui cara perawatan dan kegunaan dari masing – masing anggota tubuh.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan video pembelajaran mengenal anggota tubuh, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji validasi dari ahli media, ahli materi dan praktis menyatakan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dan diimplementasikan kepada peserta didik disabilitas intelektual agar mampu memahami materi mengenal konsep anggota tubuh.

Penelitian ini memiliki implikasi yaitu untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik disabilitas intelektual tentang materi mengenal anggota tubuh melalui penggunaan video pembelajaran. Peserta didik lebih mudah memahami materi karena materi disajikan dengan menarik, ringkas dan runtut.

Berdasarkan pemaparan kesimpulan dapat ditindaklanjuti dengan saran sebagai berikut. 1) video pembelajaran dapat digunakan guru sebagai referensi media. 2) penelitian ini hanya terbatas pada tahap pengembangan. Diharapkan peneliti lain dapat melakukan penelitian pengembangan hingga tahap implementasi produk sehingga semua tahapan khususnya uji keefektifan dapat terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Alenezi, A. (2020). The role of e-learning materials in enhancing teaching and learning behaviors. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(1), 48–56. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2020.10.1.1338>
- Azis, A. (2018). Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Bina Diri Anak Tunagrahita Ringan Pada Pembelajaran Bina Diri Di SLB Tunas Kasih Surabaya. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/23731>
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cluley, V. (2018). From “Learning disability to intellectual disability”—Perceptions of the increasing use of the term “intellectual disability” in learning disability policy, research and practice. *British Journal of Learning Disabilities*, 46(1), 24–32. <https://doi.org/10.1111/bld.12209>
- Fajardo, I., Ávila, V., Delgado, P., Gómez-Merino, N., & Salmerón, L. (2022). Video-blogs and linguistic simplification for students with intellectual disability. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, 35(5), 1217–1230. <https://doi.org/10.1111/jar.13016>
- Fransiska, Y., Muri, M., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tuna Grahita Ringan. 4(2), 1847–1852. <http://jurnaledukasia.org>
- Gómez, L. E., Schalock, R. L., & Verdugo, M. Á. (2021). A new paradigm in the field of intellectual and developmental disabilities: Characteristics and evaluation. *Psicothema*, 33(1), 28–35. <https://doi.org/10.7334/psicothema2020.385>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hirnandin, A., & Wagino. (2018). Pengaruh Video Game Edukatif Terhadap Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh Pada Anak Tunarungu.

- <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/23197/21213>
- Krumm, I. R., Miles, M. C., Clay, A., Carlos, W. G., & Adamson, R. (2022). Making Effective Educational Videos for Clinical Teaching. In *Chest* (Vol. 161, Issue 3, pp. 764–772). Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/j.chest.2021.09.015>
- Le Anh, B. (2023). *International Journal of Current Science Research and Review Current Situation on the Management of Educating Body Safety Skills for Children Aged 5-6 Years Old at Preschools in Hanoi*. <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/V6-i4-24>
- Nickl, M., Huber, S. A., Sommerhoff, D., Codreanu, E., Ufer, S., & Seidel, T. (2022). Video-based simulations in teacher education: the role of learner characteristics as capacities for positive learning experiences and high performance. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00351-9>
- Oktafiyana, C., & Septiana, Y. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya. V. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/23197/21213>
- Park, J., Bouck, E., & Duenas, A. (2019). The Effect of Video Modeling and Video Prompting Interventions on Individuals With Intellectual Disability: A Systematic Literature Review. *Journal of Special Education Technology*, 34(1), 3–16. <https://doi.org/10.1177/0162643418780464>
- Patel, D. R., Apple, R., Kanungo, S., & Akkal, A. (2018). Intellectual disability: Definitions, evaluation and principles of treatment. In *Pediatric Medicine* (Vol. 1). AME Publishing Company. <https://doi.org/10.21037/pm.2018.12.02>
- Patel, D. R., Cabral, M. D., Ho, A., & Merrick, J. (2020). A clinical primer on intellectual disability. *Translational Pediatrics*, 9, S23–S35. <https://doi.org/10.21037/TP.2020.02.02>
- Putri, I., & Irdamurni, A. (2024). Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Mencuci Pakaian Bagi Disabilitas Intelektual Kategori Sedang. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/13857/10666/25611>
- Rasita, I., Barus, G., & Simanjuntak, M. B. (2020). Scope Of English Language Teaching, Literature And Linguistics Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fkip Universitas Muslim Evieta-Based Learning Material In English Business Class: Students' Perceptions (Study Case Taken From Vocational School-Ipb University). 3(2), 73–82. <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/seltics>
- Roldán-álvarez, D., Martín, E., & Haya, P. A. (2021). Collaborative video-based learning using tablet computers to teach job skills to students with intellectual disabilities. *Education Sciences*, 11(8). <https://doi.org/10.3390/educsci11080437>
- Sablić, M., Mirosavljević, A., & Škugor, A. (2021). Video-Based Learning (VBL)—Past, Present and Future: an Overview of the Research Published from 2008 to 2019. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(4), 1061–1077. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09455-5>
- Shepley, S. B., Spriggs, A. D., Samudre, M., & Elliot, M. (2018). Increasing Daily Living Independence Using Video Activity Schedules in Middle School Students With Intellectual Disability. *Journal of Special Education Technology*, 33(2), 71–82. <https://doi.org/10.1177/0162643417732294>
- Tomczyk, Ł., Mascia, M. L., & Guillen-Gamez, F. D. (2023). Video Tutorials in Teacher Education: Benefits, Difficulties, and Key Knowledge and Skills. *Education Sciences*, 13(9). <https://doi.org/10.3390/educsci13090951>
- Yasin Al Irsyadi, F., Sulisty Nugroho, Y., & Anak Berkebutuhan Khusus, A. (n.d.). Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Abk) Tunagrahita Berbasis Kinect. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/view/296>