

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENGENAL ISYARAT HURUF HIJIAIAH PADA MURID DISABILITAS RUNGU

Nur Rahma Tsalitsa

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
nur.22080@mhs.unesa.ac.id

Wagino

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

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan murid disabilitas rungu akan media pembelajaran yang sesuai, khususnya dalam mengenal isyarat huruf hijaiah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif untuk mengenal isyarat huruf hijaiah pada murid disabilitas rungu. Penelitian merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dibatasi pada tiga tahap, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Media dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*, *CapCut*, dan *Genially*, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi guru. Data dikumpulkan menggunakan angket validasi dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor hasil validasi menggunakan skala *Likert*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase penilaian ahli media sebesar 95%, ahli materi sebesar 81,25%, dan praktisi guru sebesar 92%. Dengan demikian, video pembelajaran interaktif isyarat huruf hijaiah sangat layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bagi murid disabilitas rungu. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan materi maupun fitur media agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kata Kunci: video pembelajaran interaktif, isyarat huruf hijaiah, disabilitas rungu.

Abstract

This study was motivated by the need for students with hearing disabilities to have access to appropriate learning materials, particularly for learning the signs for the Hijaiyah letters. The purpose of this study was to develop an interactive instructional video to teach students with hearing disabilities the signs for the Hijaiyah letters. This is a research and development (R&D) study using the ADDIE model, limited to three stages: analysis, design, and development. The media were developed using Canva, CapCut, and Genially, followed by validation by media experts, content experts, and practicing teachers. Data were collected using a validation questionnaire and analyzed descriptively and quantitatively by calculating validation scores using a Likert scale. The results showed that the percentage of ratings from media experts was 95%, from content experts was 81,25%, and from practicing teachers was 92%. It was concluded that the interactive educational video is highly suitable for use in teaching the signs of the Hijaiyah alphabet to students with hearing disabilities at SLB Harmoni Gedangan.

Keywords: interactive instructional videos, hijaiah letter signs, hearing impairment.

PENDAHULUAN

Pendidikan Islam mempunyai tujuan untuk membentuk pribadi yang tidak hanya mempunyai wawasan, namun juga memiliki kemampuan untuk mewujudkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan misi pendidikan secara umum untuk menyiapkan warga negara yang berlandaskan etika dan tanggung jawab sosial (Bintoro dkk., 2023). Pendidikan agama Islam di sekolah berperan penting dalam pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam (Suyudi & Prakarsa, 2020).

Tidak hanya berlaku bagi murid secara umum, tetapi juga mencakup murid berkebutuhan khusus yang memiliki hak yang sama dalam memperoleh pembelajaran agama. Bagi disabilitas rungu, pendidikan agama Islam memiliki peran yang tak kalah penting dalam pembentukan akhlak dan karakter. Pamungkas dan Alimin (2020) menyatakan bahwa murid disabilitas rungu yang mengikuti kegiatan keagamaan sering kesulitan menerima informasi yang disampaikan tanpa dapat menerima pemahaman yang mendalam, sehingga seringkali hanya berperan pasif. Kondisi tersebut berpengaruh pada

kesulitan mereka dalam mempelajari Al-Qur'an, yang dipengaruhi oleh keterbatasan fungsi pendengaran (Che Mud dkk., 2021). Tantangan tersebut meliputi kesulitan melafalkan huruf hijaiah akibat keterbatasan mendengarkan bunyi dan minimnya media pembelajaran yang membantu proses pengajaran (Jaeni dkk., 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SLB Harmoni Sidoarjo, sebagian besar murid disabilitas rungu di tingkat SD masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan memahami isyarat huruf hijaiah. Hal ini dikarenakan terbatasnya guru yang dapat mengajarkan isyarat huruf hijaiah menyebabkan pembelajaran tidak rutin dilakukan sehingga pengulangan materi menjadi kurang. Pembelajaran isyarat huruf hijaiah masih menggunakan pembelajaran langsung tanpa media pendukung. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media audiovisual yang dikemas dalam bentuk video pembelajaran. Video dirancang dengan menggabungkan berbagai unsur seperti teks, grafik, gambar, foto, dan animasi secara sistematis sehingga menciptakan tampilan yang menarik. Penggunaan video pembelajaran memungkinkan murid dapat belajar secara fleksibel. Hal ini sejalan dengan pendapat Jamaliyah dan Wulandari (2022) bahwa keunggulan video pembelajaran meliputi kemampuan menyampaikan informasi secara mendalam, dapat diulang, serta memberikan kemudahan bagi murid untuk belajar secara mandiri. Media video sangat tepat bagi murid disabilitas rungu karena menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan mereka yang lebih mengandalkan kemampuan visual (Bakri & Yusni, 2021).

Video interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen, seperti gerakan, gambar, teks, dan grafis, serta dirancang secara interaktif sehingga media tersebut dapat berinteraksi dengan pengguna. Melalui video interaktif, terjadi interaksi timbal balik antara media dan murid, sehingga murid tidak hanya berperan sebagai penonton yang menyaksikan materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Nuriah, 2021).

Pembelajaran melalui video interaktif selaras dengan teori kognitif pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila murid memperoleh informasi melalui kombinasi visual dan auditori (Clark & Mayer, 2016; Mayer, 2014). Selain itu, penyajian elemen interaktif, seperti kuis dan simulasi, mampu meningkatkan keterlibatan murid, memperkuat pemahaman materi, serta mendukung proses transfer informasi (Mayer, 2014). Penggunaan video interaktif juga dapat mendorong pembelajaran mandiri

(*self-regulated learning*) karena murid memiliki keleluasaan untuk mengatur urutan maupun kecepatan dalam mempelajari materi sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Kesempatan belajar secara mandiri tersebut dapat meningkatkan motivasi intrinsik sehingga murid menjadi lebih aktif dan memiliki minat yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran (Kay, 2012).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif lebih efektif dibandingkan video pembelajaran konvensional dalam meningkatkan retensi informasi serta kemampuan murid dalam memecahkan masalah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberadaan fitur-fitur interaktif pada video pembelajaran mampu mendorong keterlibatan murid secara aktif selama proses belajar (Li et al., 2023).

Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa video interaktif memberikan manfaat bagi murid dengan karakteristik belajar yang beragam. Video interaktif mampu mengakomodasi berbagai gaya dan preferensi belajar sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang fleksibel dan disesuaikan dengan kebutuhan individu (Tugtekin & Dursun, 2022).

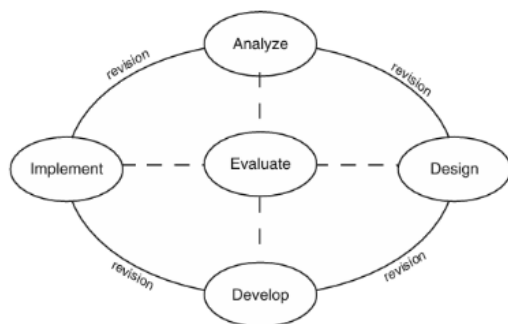
Berdasarkan berbagai kajian tersebut, video interaktif memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam proses belajar. Berbagai teori dan hasil penelitian tersebut menjadi landasan konseptual sekaligus bukti empiris yang mendukung pengembangan video interaktif sebagai media pembelajaran serta membuka peluang bagi penelitian dan inovasi selanjutnya dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif dan inklusif.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat membantu murid disabilitas rungu dalam mengenali isyarat huruf hijaiah. Penelitian Yasrullah dkk. (2024) menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan mengenal isyarat huruf hijaiah menggunakan video pembelajaran. Penelitian Rahmi (2023) menghasilkan media yang layak diterapkan serta dapat meningkatkan hasil belajar murid disabilitas rungu pada materi huruf hijaiah dengan persentase ahli materi 93%, ahli media 90%, dan ahli bahasa isyarat 87%, semuanya berkategori sangat layak.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan video pembelajaran isyarat huruf hijaiah untuk meningkatkan kemampuan mengenal isyarat huruf hijaiah bagi murid dengan disabilitas rungu, dan (2) mengetahui kevalidan media video pembelajaran isyarat huruf hijaiah untuk meningkatkan kemampuan mengenal isyarat huruf hijaiah bagi murid dengan disabilitas rungu.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu pengembangan produk media berupa video pembelajaran mengenal isyarat huruf hijaiah. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun, dalam penelitian ini tahap implementasi dan evaluasi akan dilanjutkan pada penelitian selanjutnya sehingga penelitian dibatasi pada tiga tahap pertama.



Gambar 1. Tahapan Penelitian ADDIE

Tahap analisis (analysis) dilakukan dengan menganalisis beberapa aspek, meliputi karakteristik murid dan masalah pembelajaran, kompetensi, serta fasilitas dan lingkungan sekolah. Analisis karakteristik murid bertujuan untuk mengidentifikasi kendala dan permasalahan yang dihadapi murid disabilitas rungu dalam mempelajari isyarat huruf hijaiah. Analisis kompetensi dilakukan dengan mengkaji capaian pembelajaran dan merumuskan spesifikasi kompetensi materi yang mengacu pada kurikulum pendidikan khusus pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Selain itu, analisis fasilitas dan lingkungan sekolah dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran. Tahap desain (design) meliputi penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran, penentuan perangkat lunak (*software*), serta perancangan *storyboard*. Video pembelajaran isyarat huruf hijaiah dikembangkan menggunakan beberapa perangkat lunak, yaitu Canva Pro, CapCut, dan Genially sebagai perangkat lunak utama. Selanjutnya, *storyboard* disusun secara rinci yang mencakup tampilan visual, teks, gambar, keterangan, serta peragaan isyarat huruf hijaiah. Tahap pengembangan (development) merupakan proses merealisasikan rancangan yang telah disusun menjadi produk media pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan praktisi guru. Proses validasi menggunakan instrumen berupa angket dengan skala

Likert empat tingkat yang terdiri atas 15 indikator penilaian untuk masing-masing validator.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen validasi berupa angket untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan terdiri atas angket terbuka dan angket tertutup yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan praktisi guru. Angket terbuka digunakan untuk memperoleh masukan, kritik, dan saran terhadap media yang dikembangkan sebagai dasar perbaikan produk. Sementara itu, angket tertutup digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap aspek materi dan media melalui alternatif jawaban yang telah disediakan. Menurut Rohmad (2017), angket terbuka memberikan kebebasan kepada responden untuk menyampaikan pendapat sesuai dengan pandangannya, sedangkan angket tertutup menyediakan pilihan jawaban yang telah ditentukan sehingga responden hanya perlu memilih jawaban yang sesuai. Hasil validasi dari ketiga validator tersebut digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi guna menghasilkan media pembelajaran yang lebih layak.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan terhadap masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi guru melalui angket terbuka sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan. Sementara itu, analisis data kuantitatif dilakukan terhadap skor hasil validasi yang diperoleh dari angket tertutup yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi guru. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 2. Kategori Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
Skor 4	Sangat Layak
Skor 3	Layak
Skor 2	Kurang Layak
Skor 1	Tidak Layak

Hasil penilaian pada lembar angket dari validator ahli selanjutnya akan dianalisis dan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya hasil dari penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan sesuai dengan skala penilaian validasi pada Tabel 2.

Tabel 2. Skala Penilaian Validasi Produk

Skor Presentase (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak

41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Media pembelajarn dinyatakan layak apabila memperoleh persentase minimal 61%, sehingga memenuhi kriteria kelayakan materi dan media untuk digunakan dalam pembelajaran mengenal isyarat huruf hijaiah pada murid disabilitas rungu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran berupa video interaktif yang dirancang untuk membantu murid disabilitas rungu dalam proses pembelajaran mengenal isyarat huruf hijaiah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Namun, dalam penelitian ini tahap implementasi dan evaluasi akan dilanjutkan pada penelitian selanjutnya sehingga penelitian dibatasi pada tiga tahap pertama.

Hasil analisis dilakukan melalui observasi di SLB Harmoni Gedangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi huruf hijaiah, masih didominasi oleh metode demonstrasi, yaitu guru memperagakan isyarat huruf hijaiah kemudian murid menirukannya. Pembelajaran tersebut belum didukung oleh media yang interaktif dan bervariasi sehingga murid masih bergantung pada contoh yang diberikan guru. Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman praktik mengajar, murid menunjukkan minat dan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan media interaktif. Analisis kompetensi mengacu pada Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Fase A yang menyatakan bahwa murid diharapkan mampu memahami huruf hijaiah dan harakatnya (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2025). Berdasarkan capaian tersebut, media dikembangkan untuk memfasilitasi murid dalam menirukan, mencocokkan, dan mengidentifikasi isyarat huruf hijaiah. Selain itu, hasil analisis fasilitas menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki sarana yang memadai untuk mendukung implementasi media, antara lain smartboard TV berukuran 32 inci, laptop yang dimiliki setiap guru, serta ketersediaan sumber listrik yang mendukung penggunaan video pembelajaran.

Tahap desain dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Perancangan media diawali dengan penyusunan materi pembelajaran yang mengacu pada Capaian Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam elemen Al-Qur'an dan Hadis, khususnya materi huruf hijaiah dan harakatnya. Materi disusun secara sistematis mulai dari pengenalan isyarat huruf hijaiah

tanpa harakat, harakat fathah, kasrah, hingga dammah. Selanjutnya disusun storyboard sebagai rancangan awal yang memuat urutan tampilan, navigasi, materi, latihan, dan kuis sebagai pedoman dalam proses pengembangan media. Pengembangan media dilakukan menggunakan Genially sebagai platform utama untuk menghasilkan video pembelajaran interaktif, dengan dukungan Canva dalam penyusunan storyboard dan desain visual. Pembuatan ilustrasi didukung oleh teknologi kecerdasan buatan, yaitu Leonardo AI dan Claude AI, sedangkan YouTube dan Pinterest dimanfaatkan sebagai sumber referensi desain, media pembelajaran, serta pemilihan elemen visual yang mendukung tampilan media. Storyboard yang telah disusun selanjutnya menjadi acuan dalam merealisasikan produk video pembelajaran interaktif.

Hasil pengembangan berupa video pembelajaran interaktif untuk mengenal isyarat huruf hijaiah yang dikembangkan menggunakan platform Genially sebagai media pembelajaran berbasis digital. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran isyarat huruf hijaiah melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar murid disabilitas rungu. Video pembelajaran menampilkan animasi, ilustrasi, serta demonstrasi isyarat huruf hijaiah yang disajikan secara dinamis sehingga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Selain itu, media dilengkapi dengan fitur navigasi juga disediakan untuk memudahkan pengguna berpindah antarhalaman, mengakses materi, latihan, maupun kuis secara sistematis. Sebagai bentuk interaktivitas, media dilengkapi dengan berbagai aktivitas, seperti mencocokkan isyarat huruf hijaiah, mengidentifikasi isyarat yang sesuai, serta kuis evaluasi yang memberikan umpan balik secara langsung. Kombinasi berbagai fitur tersebut menjadikan video pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana belajar mandiri yang mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam mengenal isyarat huruf hijaiah.



Gambar 2. Halaman Awal Video Pembelajaran Interaktif



Gambar 3. Halaman Menu Utama Video Pembelajaran Interaktif



Gambar 4. Halaman Materi

Uji validasi materi dilaksanakan pada 25 Juni 2026 oleh satu dosen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Penilaian mencakup aspek kesesuaian dengan kurikulum, ketepatan dan keakuratan materi, kedalaman dan keluasan materi, motivasi dan keterlibatan murid, serta bahasa. Hasil validasi memperoleh jumlah skor 39 dari skor maksimum 48, atau persentase kevalidan sebesar 81,25% dengan kategori sangat layak. Validator memberikan saran agar menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan kata kerja operasional SOLO taksonomi.

Uji validasi media dilaksanakan pada 23 Juni 2026 oleh satu dosen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Penilaian mencakup aspek rekayasa perangkat, desain media, isi media, dan bahasa. Hasil validasi memperoleh jumlah skor 38 dari skor maksimum 40, atau persentase kevalidan sebesar 95% dengan kategori sangat layak.

Uji validasi oleh praktisi guru dilaksanakan pada 23 Juni 2026 oleh guru SLB Harmoni Sidoarjo yang mengajar murid disabilitas rungu. Penilaian mencakup aspek kesesuaian dengan kurikulum, ketepatan dan keakuratan materi, kedalaman dan keluasan materi, motivasi dan keterlibatan murid, rekayasa perangkat, desain media, isi media, dan bahasa. Hasil validasi memperoleh jumlah skor 85 dari skor maksimum 92, atau persentase kepraktisan sebesar 92% dengan kategori sangat layak.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran interaktif untuk mengenal isyarat huruf hijaiah pada murid disabilitas rungu telah dilaksanakan melalui tiga tahapan model

ADDIE, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Pada tahap analisis diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran isyarat huruf hijaiah di SLB Harmoni Gedangan masih didominasi oleh metode demonstrasi, yaitu guru memperagakan isyarat huruf hijaiah kemudian murid menirukannya tanpa didukung media pembelajaran yang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan murid lebih bergantung pada contoh yang diberikan guru sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses belajar secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar murid disabilitas rungu. Selanjutnya, tahap desain dilakukan dengan menyusun materi pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam elemen Al-Qur'an dan Hadis, merancang storyboard, menentukan perangkat lunak yang digunakan, yaitu Genially sebagai platform utama, Canva untuk desain visual, CapCut untuk penyuntingan video, serta menyusun instrumen validasi bagi ahli materi, ahli media, dan praktisi guru. Tahap pengembangan kemudian merealisasikan rancangan tersebut menjadi produk video pembelajaran interaktif yang selanjutnya divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan dari para validator.

Hasil validasi menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran mengenal isyarat huruf hijaiah. Penilaian oleh ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 81,25%, penilaian oleh ahli media memperoleh persentase 95%, sedangkan penilaian oleh praktisi guru memperoleh persentase 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian materi, tampilan, navigasi, serta kemudahan penggunaan sehingga sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar murid disabilitas rungu. Masukan yang diberikan oleh para validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan produk sehingga media yang dihasilkan memiliki kualitas yang lebih baik sebelum dinyatakan layak digunakan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Aliyah dan Istiq'faroh (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual digital mampu menyajikan informasi secara menarik, informatif, serta mendukung proses pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel. Selain itu, penelitian Suzana (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis isyarat mampu meningkatkan kemampuan mengenal isyarat huruf hijaiah pada murid disabilitas rungu. Hasil penelitian Rahmi (2023) juga menunjukkan bahwa media video berbasis isyarat memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian para validator serta memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar murid disabilitas rungu pada materi huruf hijaiah. Kesesuaian hasil

penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media video interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif karena mampu mengoptimalkan penyampaian informasi secara visual, meningkatkan perhatian, daya ingat, dan keterlibatan aktif murid selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran interaktif untuk mengenal isyarat huruf hijaiah yang dilakukan dalam penelitian ini mampu menjawab rumusan masalah mengenai kelayakan media, yang dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi guru dengan kategori sangat layak, sehingga media layak digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran bagi murid disabilitas rungu.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan video pembelajaran interaktif untuk mengenal isyarat huruf hijaiah pada murid disabilitas rungu telah berhasil dilaksanakan melalui tiga tahapan model ADDIE, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis Genially yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mengenal isyarat huruf hijaiah secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar murid disabilitas rungu. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan, dengan persentase kelayakan sebesar 81,25% dari ahli materi, 95% dari ahli media, dan 92% dari praktisi guru. Berdasarkan hasil tersebut, video pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk membantu murid disabilitas rungu dalam mengenal isyarat huruf hijaiah.

Saran

Media video pembelajaran interaktif untuk mengenal isyarat huruf hijaiah diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar murid disabilitas rungu. Penggunaan media ini perlu disertai dengan pendampingan guru agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal sesuai dengan kebutuhan setiap murid. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media yang lebih inovatif, baik melalui penambahan materi isyarat huruf hijaiah dengan harakat lain, seperti tanwin, penyempurnaan fitur dan komponen media pembelajaran, maupun pengembangan media lain yang dapat mendukung pembelajaran mengenal isyarat huruf hijaiah bagi murid disabilitas rungu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, A., & Istiq'faroh, N. (2022). Pengembangan Media Flipbook Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.3>
- Bakri, M., & Yusni, Y. (2021). Pemanfaatan Youtube sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 4(1), 39–46. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v4i1.1183>
- Bintoro, T., Fahrurrozi, Kusmawati, A. P., & Dewi, R. S. (2023). The teacher strategies in teaching sign language for deaf students in special schools Jakarta. *Cogent Education*, 10(2), 1–16. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2258294>
- 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>
- Che Mud, S., Fariza, M. S., & Mohd Ali, M. (2021). Learning Al-Qur'an for Children with Disabilities. *Jurnal Hadhari: An International Journal*, 13(1), 135–146. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17576/JH-2021-1301-08>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction* (R. C. Clark & R. E. Mayer, Eds.). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119239086>
- Jaeni, A., Hanafi, M. M., Akbar, A., Purnawan, I. A., Syatri, J., Irwan, I., Fadlly, H., & Martiningsih, D. (2021). Media Literasi Al-Qur'an Bagi Penyandang Disabilitas Sensorik Rungu Wicara. *Suhuf*, 14(2), 265–282. <https://doi.org/10.22548/shf.v14i2.694>
- Jamaliyah, R., & Wulandari, N. F. (2022). Implementasi Vidio Pembelajaran Berbasis E-Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa kelas XI MAN Purworejo. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 5(1), 41. <https://doi.org/10.29300/equation.v5i1.5727>
- Kay, R. H. (2012). Exploring the use of video podcasts in education: A comprehensive review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 820–831. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.01.011>
- Li, W., Qian, L., Feng, Q., & Luo, H. (2023). Panoramic video in education: A systematic literature review from 2011 to 2021. *Journal of Computer Assisted Learning*, 39(1), 1–19. <https://doi.org/10.1111/jcal.12730>
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (R. E. Mayer, Ed.; 2nd Edition). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>

- Nuriah, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif. UIN Raden Intan Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/13130>
- Pamungkas, B., & Alimin, Z. (2020). Pendidikan Agama Islam Non Formal dalam Setting Inklusif bagi Anak dengan Hambatan Pendengaran. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 16(1), 19–27. <https://doi.org/10.21831/jpk.v16i1.29645>
- Rahmi, Y. N. (2023). *Pengembangan Media Video Berbasis Bahasa Isyarat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tunarungu Pada Materi Huruf Hijaiah Di SDLB Insan Payakumbuh* [Thesis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta]. <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/59682>
- Rohmad. (2017). *Pengembangan Instrumen Evaluasi dan Penelitian* (1st ed.). Kalimedia.
- Suyudi, M., & Prakarsa, A. (2020). Pola Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Tuna Rungu Wicara di SDLB Negeri Punung Pacitan. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(2), 320–333. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v15i2.4131>
- Suzana, A. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiah Isyarat pada Anak Dengan Hambatan Pendengaran Kelas III SLB-B YPALB Perwari Kuningan* [Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/88397>
- Tugtekin, E. B., & Dursun, O. O. (2022). Effect of animated and interactive video variations on learners' motivation in distance Education. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3247–3276. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10735-5>
- Yasrullah, M. A. U. W., Syamsuddin, & Mustafa. (2024). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bahasa Isyarat Huruf Hijaiyah Melalui Video Pembelajaran pada Siswa Tunarungu di Sekolah Luar Biasa. *Pinisi Journal of Education*, 4(5), 85–95. <https://eprints.unm.ac.id/id/eprint/36520>