PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL
UNTUK ANAK ABK DI PAUD TERPADU INKLUSI ISTIQAMAH ISLAMIC SCHOOL SURAU KAMBA

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

WENDRI
2515.038

PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI

2020 M /1441 H

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama / NIM	:	**WENDRI / 2515.O38**
Tempat / Tanggal Lahir	:	Padang Nunang / 27 September 1994
Jurusan / Prodi	:	FTIK / PTIK
Judul Skripsi	:	Perancangan Video Tutorial Untuk Anak ABK Di Paud Terpadu Inklusi Istiqamah Islamic School Surau Kamba

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul diatas adalah benar asli karya penulis. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah dan disebutkan dalam daftar kepustakaan. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicabut sampai batas waktu yang tidak ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Februari 2020
Saya yang menyatakan,

WENDRI
NIM : 2515.038

ABSTRAK

WENDRI, NIM : 2515.038, "Perancangan Video Tutorial Untuk Anak Abk Di Paud Terpadu Inklusi Istiqamah Islamic School Surau Kamba". Jurusan pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh berbagai masalah yang ditemukan penulis Seperti penyampaian materi pembelajaran oleh guru kurang menggunakan media pembantu yang sesuai dengan perkembangan zaman, di sini guru masih menggunakan media papan tulis dan alat peraga untuk menjelaskan, dan siswa ABK sulit untuk memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Permasalahan lainya yaitu Siswa tidak focus memperhatikan pelajaran yang di sampaikan guru karena merasa bosan, waktu pembelajran yang sedikit sehingga pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal. Berdasarkan dari latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran dalam bentuk video untuk siswa agar pembelajaran tercapai dengan baik yang Valid, Praktis dan Efektif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Research and Development* (R&D) versi 4D, yaitu *Define, Design, Develop,* dan *Disseminate*. Model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing,* dan *distribution*. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas, uji pratikalitas dan uji efektivitas.

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran video tutorial yang bisa digunakan oleh guru dan siswa pada anak ABK. Bentuk dari media pembelajaran ini berupa *video tutorial* untuk di jalankan. Hasil uji validitas dari 3 orang *expert* adalah 0,87 dengan kriteria valid, dan Hasil penguji pratikalitas dengan nilai total 98,2 dengan kriteria sangat praktis, dan Hasil uji efektivitas dengan hasil total 0,97 dengan kriteria sangat tinggi. Disarankan penelitian dapat digunakan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.

Kata kunci : *Perancangan, Video Tutirial, Anak berkebutuhan khusus*

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SURAT PERNYATAAN

HALAMAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 10

C. Batasan Masalah 10

D. Perumusan Masalah 11

E. Tujuan Peneltian 11

F. Manfaat Penelitian 11

G. Penjelasan Judul 12

H. Sistematika penulisan 13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengertian Perancangan 15

B. Media pembelajaran 16

1. Defenisi Media 16

2. Jenis – Jenis Media 17

3. Manfaat Media 18

4. Landasan Teoritis Pengunaan Media Pembelajaran 19

5. Prinsip Media pembelajaran 20

6. Nilai Media Pembelajaran 21

7. Mekanisme Pemilihan Dan Pengembangan Media Pembelajaran 23
C. Video Tutorial 24
1. Pengertian Video Tutorial..... 24
2. Fungsi video tutorial..... 26
3. Karakteristik Video 27
4. Kriteria Video Untuk Pembelajaran 29
5. Fungsi Media Video Tutorial..... 30
6. Tujuan Pembelajaran Video Tutorial..... 31
7. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Computer Model Video Tutorial..... 31
8. Ciri Kerangka Model Video Tutorial 32
9. Kelebihan dan kekurangan adanya video tutorial..... 32
D. Anak Berkebutuhan Khusus 36
1. Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus..... 36
2. Faktor Penyebab Anak Berkebutuhan Khusus 37
3. Jenis – Jenis Anak ABK 39
4. Ciri-ciri anak berkebutuhan khusus..... 43
5. Cara Membantu Anak Berkebutuhan Khusus 49
E. Video Scribe 60
1. Pengertian Video Scribe 60
2. Keunggulan Video Scribe..... 61
3. Kelemahan Video Scribe 62
F. Sofware pendukung perancangan sistem 62
1. Camtasia 62

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu Dan Tempat Penelitian 65
B. Jenis Penelitian 65
C. Model Pengembangan Multimedia..... 66
D. Tahapan Penelitian..... 69
E. Uji Produk..... 73

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 78
1. Define 78
2. Design 81
3. Develop 82
a. Concept 82
b. Design 86
c. Material Collecting 87
d. Assemblay 88
e. Testing 92
f. Distribution 95
4. Disseminate 96
B. Pembahasan 96
1. Uji Validitas 96
2. Uji Pratikalitas 97
3. Uji Efektivitas 97

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 99
B. Saran 100

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi saat sekarang ini adalah pada bidang pendidikan. Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya. Dalam perkembangannya istilah pendidikan atau *peadagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Selanjutnya, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.[1]

Pentingnya kependidikan sudah tercantum dalam Al-qur'an yakni perintah untuk menuntut ilmu tanpa ada alasan dengan disandarkan pada Allah yang terdapat pada surat An-Nuur ayat 61 yaitu: [2]

لَّيْسَ عَلَى ٱلْأَعْمَىٰ حَرَجٌ وَلَا عَلَى ٱلْأَعْرَجِ حَرَجٌ وَلَا عَلَى ٱلْمَرِيضِ حَرَجٌ وَلَا عَلَىٰٓ أَنفُسِكُمْ أَن تَأْكُلُوا۟ مِنۢ بُيُوتِكُمْ أَوْ بُيُوتِ ءَابَآئِكُمْ أَوْ بُيُوتِ أُمَّهَٰتِكُمْ أَوْ بُيُوتِ إِخْوَٰنِكُمْ أَوْ بُيُوتِ أَخَوَٰتِكُمْ أَوْ بُيُوتِ أَعْمَٰمِكُمْ أَوْ بُيُوتِ عَمَّٰتِكُمْ أَوْ بُيُوتِ أَخْوَٰلِكُمْ أَوْ بُيُوتِ خَٰلَٰتِكُمْ أَوْ مَا مَلَكْتُم مَّفَاتِحَهُۥٓ أَوْ صَدِيقِكُمْ ۚ لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَن تَأْكُلُوا۟ جَمِيعًا أَوْ

أَشْتَاتًا ۚ فَإِذَا دَخَلْتُم بُيُوتًا فَسَلِّمُوا۟ عَلَىٰٓ أَنفُسِكُمْ تَحِيَّةً مِّنْ عِندِ ٱللَّهِ مُبَٰرَكَةً طَيِّبَةً ۚ كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ ٱللَّهُ لَكُمُ ٱلْءَايَٰتِ لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ﴿٦١﴾

Artinya :
"tidak ada halangan bagi orang buta, tidak (pula) bagi orang pincang, tidak (pula) bagi orang sakit, dan tidak (pula) bagi dirimu sendiri, Makan (bersama-sama mereka) dirumah kamu sendiri atau dirumah bapak-bapakmu, dirumah ibu-ibumu, dirumah saudara- saudaramu yang laki-laki, di rumah saudaramu yang perempuan, dirumah saudara bapakmu yang laki-laki, dirumah saudara bapakmu yang perempuan, dirumah saudara ibumu yang laki-laki, dirumah saudara ibumu yang perempuan, dirumah yang kamu miliki kuncinya atau dirumah kawan-kawanmu. tidak ada halangan bagi kamu Makan bersama-sama mereka atau sendirian. Maka apabila kamu memasuki (suatu rumah dari) rumah- rumah (ini) hendaklah kamu memberi salam kepada (penghuninya yang berarti memberi salam) kepada dirimu sendiri, salam yang ditetapkan dari sisi Allah, yang diberi berkat lagi baik. Demikianlah Allah menjelaskan ayat-ayatnya(Nya) bagimu, agar kamu memahaminya". (QS.An-Nuur 24:61)

Ayat di atas, mengisyaratkan bahwa dalam islam telah dianjurkan bahkan diwajibkan bagi Umat Islam untuk belajar atau menuntut ilmu, barang siapa yang menuntut ilmu maka ia berada di jalan Allah. Akhlakul karimah diperoleh melalui pendidikan, tauhid ditanamkan dalam jiwa melalui pendidikan, pengetahuan diperoleh melalui pendidikan. Begitu pentingnya pendidikan dalam Islam agar umat Islam terbebas dari kebodohan.

Pendidikan inklusif seharusnya dapat dimulai sejak anak usia dini. Pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap manusia, begitu pula pendidikan anak usia dini yang mengembangakan seluruh potensi anak secara keseluruhan.

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) biasanya bersekolah di Sekolah Luar Biasa (SLB) sesuai dengan kekhususannya masing–masing. Dalam

rangka menanggulangi hal tersebut,pada PAUD melakukan suatu pelayanan Inklusi setiap anak berhak mendapatkan pelayanan pendidikan yang baik sesuai dengan usia dan perkembangannya, tanpa memandang derajat, kondisi ekonomi keluarga ataupun kelainannya baik mental, sosial ataupun fisik yang di miliki oleh seorang anak. Pola pendidikan seperti ini disebut pendidikan inklusi. Hal ini sesuai dengan Permen PendidikanNasional RI Nomor 70 Tahun 2009 Pasal 1 yang berbunyi: Sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua peserta didik yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa untuk mengikuti pendidikan atau pembelajaran dalam lingkungan pendidikan secara bersama–sama dengan peserta didik pada umumnya.[3]

Dari Permen di atas tanpak jelas bahwa ABK berhak untuk mendapatkan layanan pendidikan Sekolah reguler / umum yang tinggal di lingkungan sekitar sekolah tersebut.

Dalam undang-undang dasar 1945 pasal 31 ayat 1 dan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa setiap warga negara mempunyai kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan. Hal ini menun-jukkan bahwa anak berkelainan berhak pula memperoleh kesempatan yang sama dengan anak lainnya (anak normal) dalam pendidikan.[4]

Hak asasi manusia merupakan hak dasar yang secara kodrat melekat pada diri manusia, bersifat universal dan langgeng sehingga itu harus

dilindungi, dihormati, dan dipertahankan negara republik indonesia adalah negara yang berdasarkan pancasila dan Undang-Undang dasar negara Republik indonesia Tahun 1945 yang menghormati dan menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia sehingga perlindungan dan kemajuan hak asasi manusia terhadap kelompok rentan khususnya atau anak-anak yang berkebutuhan khusus perlu ditingkatkan

Menurut Zaenal Alimin, dalam bukunya Dedy Kustawan (2013), yaitu "Anak Kebutuhan Khusus (ABK) dapat diartikan sebagai seorang anak yang memerlukan pendidikan yang disesuaikan dengan hambatan belajar dan kebutuhan masing-masing anak secara individul." Anak kebutuhan khusus adalah anak secara pendidikan memerlukan layanan yang spesifik yang berbeda dengan anak-anak pada umumnya. Anak berkebuthan khusus ini memiliki apa yang disebut dengan hambatan belajar dan hambatan perkembangan (*barier to learning and developmen*).[4]

Zaenal Alimin, (2004), mengemukakan bahwa " pendidikan Inklusif adalah pendidikan yang disesuaikan bagi anak yang mengalami hambatan belajar dan hambatan perkembangan akibat dari kebutuhan khusus tertentu baik yang bersifat temporer maupun yang bersifat permanen. Sementara itu istilah kebutuhan khusus akan pendidikan (*special educational needs*) adalah kebutuhan hambatan perkembangan yang dialami oleh seorang anak secara individual.[4]

Sunan & Rizzo (1979) "anak kebuthan khusus merupakan anak yang memiliki perbedaan dalam beberapa dimensi penting dari fungsi

kemanusiaannya. Mereka adalah yang secara fisik, psikologis, kognisi atau sosial terhambat dalam mencapai tujuan / kebutuhan dan potensinya secara maksimal sehingga memerlukan penanganan yang terlatih dari tenaga kerja profesional. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan inklusif merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki hambatan belajar dan hambatan perkembangan atau memiliki kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial dan yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa.[4]

Anak berkebutuhan khusus permanen terdiri dari anak berkebutuhan khusus yang memiliki kelainan. Anak kebutuhan khusus yang memiliki kelainan meliputi kelompok sebagai berikut : Tunanetra, Tunarungu, Tunawicara, Tunagrahita.

Pengembangan Kompetensi guru sangatlah mutlak sebagai syarat terselenggaranya pendidikan inklusif. Menurut Suparno (2001), secara substansial terdapat dua komponen utama dalam pengembangan kompetensi guru pendidikan inklusif. Pertama, memiliki kompetensi inti guru yang telah distandarkan dan dikembangkan menjadi kompetensi guru PAUD/T K/RA, mencakup kompetensi (a) pedagogik, (b) kepribadian, (c) sosial, dan (d) profesional, (Permendiknas No. 16 Tahun 2007). Kedua, kompetensi kekhususan dalam pendidikan inklusif untuk TK, yaitu memiliki pemahaman dan kemampuan dalam hal; (a) karakteristik dan kebutuhan belajar anak berkebutuhan khusus; (b) assesment pem- belajaran anak berkebutuhan khusus; (c) menciptakan lingkungan pembelajaran yang ramah; (d) program

pembelajaran indi-vidual; dan (e) evaluasi pembelajaran anak berkebutuhan khusus.[4]

Selain semua prasyarat yang telah dikemukakan di atas, untuk menjadi satuan pendidikan penyelenggara pendidikan inklusif menurut Direktorat Pembinaan SLB (2007) ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi, kriteria tersebut antara lain: (a) Kesiapan sekolah untuk menyelenggarakan program pendidikan inklusif (kepala sekolah, komite sekolah, guru, peserta didik, dan orang tua); (b) Terdapat anak berkebutuhan khusus di lingkungan sekolah; (c) Tersedia guru pendidikan khusus (GPK). GPK adalah guru yang mempunyai latar belakang pendidikan khusus/pendidikan luar biasa atau yang pernah mendapat pelatihan tentang pendidikan khusus/luar biasa, yang ditugaskan di sekolah inklusif; (d) Komitmen terhadap penuntasan wajib belajar; (e) Memiliki jaringan kerjasama dengan lembaga lain yang relevan; (f) Tersedia sarana penunjang yang mudah diakses oleh semua anak; (g) Pihak sekolah telah memperoleh sosialisasi tentang pendidikan inklusif; (h) Sekolah tersebut telah terakreditasi; dan (i) Memenuhi prosedur administrasi yang ditentukan.[4]

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), informasi dan globalisasi, pendidikan harus dapat menciptakan pemahaman konsep dan karakter siswa juga dapat menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang tangguh dan berkualitas, untuk itu dalam menghadapi perkembangan dan tantangan tersebut institusi pendidikan (sekolah) harus dapat menciptakan siswa yang memiliki pengetahuan dan keterampilan agar

mampu menerapkan, pengembangan dan memanfaatkan IPTEK dalam mencakupi kebutuhan hidupnya.

Pendidikan adalah salah satu bagian yang penting dalam menandakan majunya sebuah negara, terutama bagi negara yang berkembang. Berbagai teknik dan inovasi pun dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar diharapkan proses pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan efektif, efisien, menyenangkan, tidak monoton dan lebih terstruktur. Inovasi pendidikan dimaksud ialah suatu perubahan yang baru dan bersifat kualitatif, berbeda dari hal yang ada sebelumnya serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan dalam rangka pencapaian tujuan tertentu dalam pendidikan.

Globalisasi dalam kehidupan manusia dewasa ini akan menambah wawasan atau pandangan yang dapat mengarahkan kepada tujuan, misi, rencana dan segala usahanya. Untuk itu, pentingnya komitmen yang jelas bagi seluruh pelaku pendidikan dalam menentukan pengembangan, perubahan, dan evaluasi untuk keberhasilan pendidikan. Semua langkah ini harus didukung oleh (1) adanya tujuan yang jelas, (2) misi, (3) rencana kerja, (4) sumber daya, (5) keterampilan dan, (6) motivasi.

Pada dasarnya pendidikan merupakan faktor yang paling menentukan dalam pengembangan sumber daya manusia. Dengan pendidikan manusia dapat memenuhi kebutuhan serta dapat menghadapi hidup setiap saat. Pendidikan merupakan suatu proses pemberian pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap sportif pada anak didik.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke yang lainnya.

Jadi pengertian teknologi informasi dan komunikasi yaitu segala kegiatan yang terkait dengan proses, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media atau alat bantu yang digunakan untuk transfer data. Baik itu untuk memperoleh suatu data atau informasi maupun memberikan informasi kepada orang lain serta dapat digunakan untuk alat berkomunikasi baik satu arah ataupun dua arah.

Perkembangan TIK mengalami kemajuan yang cukup pesat di dalam pendidikan, salah satunya adalah perkembangan media pembelajaran yang menjadi salah satu dari komponen pendidikan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cendrung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sedangkan pengertian media secara umum yaitu media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan

kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar, atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke siswa (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat.

Kedudukan media pembelajaran adalah sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan sekitarnya. Pada waktu dulu, penggunanaan media pembelajaran masih terbatas kepada buku cetak, papan tulis dan alat peraga saja.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dengan seorang guru yang benama pak Deni Eka Putra,S.Pd penulis tanggal 24 September 2019 di Paud Terpadu Inklusi Istiqamah Islamic School surau kamba, terdapat 20 orang , anak yang berkebutuhan khusus dari jumlah 87 siswa, penyampaian materi pembelajaran oleh guru belum menggunakan media pembantu,kelengkapan APE yang kurang lengkap ,dan siswa berkebutuhan khusus sulit untuk memahami apa yang di jelaskan oleh guru. Permasalahan lainnya adalah Siswa kurang paham pelajaran di sebabkan salah satunya karena media yang kurang, sehingga Siswa tidak focus memperhatikan pelajaran yang di sampaikan guru karena merasa bosan, Jadi disini penulis ingin menyediakan media alat bantu seperti video tutorial untuk membantu guru agar pembelajaran tercapai dengan baik.

Oleh karena itu, apabila perancangan media pembelajaran berbasis video tutorial dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran

secara tepat dan baik akan memberikan manfaat yang besar bagi guru dan siswa. Sehingga perlu adanya tindakan lebih untuk memanfaatkan media pembelajaran tersebut di kelas inklusi. Karena pada dasarnya, media pembelajaran ini akan memfasilitasi siswa dalam menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru serta dapat meningkatkan hasil belajar secara individu maupun kelompok.

Dari masalah-masalah yang terjadi di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : "Perancangan Video Tutorial Untuk Anak ABK Di Paud Terpadu Inklusi Istiqamah Islamic School Surau Kamba".

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat ditemukan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Penyampaian materi pembelajaran oleh guru belum menggunakan media pembantu yang sesuai dengan perkembangan zaman guru masih menggunakan media papan tulis untuk menjelaskan
2. Belum tersedianya media yang membantu dalam pembelajaran
3. Siswa kurang paham pelajaran di sebabkan salah satunya karena media yang kurang
4. Siswa tidak focus memperhatikan pelajaran yang di sampaikan guru karena merasa bosan

C. Batasan masalah

Dari latar belakang yang ada, maka ada batasan masalah nya yaitu : Perancangan media pembelajaran dalam bentuk video tutorial pada anak ABK di Paud Terpadu Inklusi Istiqamah Islamic School Surau Kamba.

D. Perumusan masalah

Dari latar belakang yang ada, maka muncul rumusan masalah bagaimana Rancangan Video Tutorial pembelajaran untuk Anak Berkebutuhan Khusus Di Paud Terpadu Inklusi Istiqamah Islamic School Surau Kamba yang valid,praktis dan efektif ?

E. Tujuan penelitian

Adapun maksud dilaksanakannya penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran dalam bentuk video tutorial untuk anak berkebutuhan khusus di kelas inklusi agar siswa lebih termotivasi saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk:

a. Bagi peneliti :

1. Pengasah ilmu dan bekal untuk melaksanakan proses belajar mengajar ketika menjadi guru dimasa yang akan datang.
2. Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pengembangan aplikasi videoscribe

b. Bagi guru :

1. Sebagai masukan bagi pihak sekolah untuk lebih meningkatkan atau mengembangkan potensi siswa dikemudian hari atau dimasa yang akan datang.
2. Dapat digunakan dan diterapkan bagi guru untuk meningkatkan kreatifitas dan minat belajar siswa.

c. Bagi siswa :

1. Dapat memperoleh pengalaman secara langsung belajar dengan aktif dengan menggunakan video tutorial.
2. Sebagai bahan masukan bagi siswa untuk lebih mngembangkan potensi dirinya untuk meningkatkan minat belajarnya nanti.
3. Agar siswa tidak bosan dan jenuh saat pembelajarn berlangsung.

G. Penjelasan judul

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap penelitian ini, maka penulis mengemukakan makna yang terdapat dalam judul sebagai berikut:

Perancangan	:	pengggambaran, perencanaan dari pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.[5]
Video Tutorial	:	video tutorial adalah metode pentransferan ilmu pengetahuan yang dikirimkan atau dibentuk dalam format gambar bergerak.[6]

Kelas inklusi	:	Kelas inklusi adalah Anak berkebutuhan khusus belajar bersama anak non berkebutuhan khusus di kelas regular namun dalam waktu-waktu tertentu ditarik dari kelas regular ke ruang lain untuk belajar dengan guru pembimbing khusus.[7]

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diambil suatu gambaran umum bahwa penelitiaan ini bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru serta dapat meningkatkan hasil belajar secara individu maupun kelompok.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Untuk mendapatkan gambaran yang sistematis dibawah ini penulis paparkan secara ringkas kandungan setiap bab.

Bab I skripsi ini berisi gambaran umum tentang penulisan skripsi yang meliputi latar belakang masalah yang berisi tentang hal yang melatar belakangi penulis melakukan penelitian di Paud Terpadu Inklusi Istiqamah Islamic School surau kamba.

Selanjutnya terdapat identifikasi masalah, di dalam identifikasi masalah ini penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan dalam penelitian. Seterusnya pada batasan masalah penulis juga menjelaskan

batasan-batasan dalam penelitian yang akan penulis lakukan, disertai juga dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul serta sistematika penulisan yang menguraikan tentang kandungan yang terdapat di setiap bab yang saking berkaitan satu sama lain agar penelitian terarah.

Bab II berisikan tentang tinjauan pustaka yang terdiri dari penjelasan mengenai materi Video Tutorial tentang media pembelajaran. Pada pembahasan media pembelajaran akan dijelaskan beberapa sub materi yang menyangkut media pembelajaran. Selanjutnya pembahasan mengenai media pembelajaran di kelas inklusi, Storyboard, penjelasan tentang pembahasan struktur navigasi, dan penelitian yang relevan yang berkaitan dengan judul skripsi ini.

Bab III berisika mengenai waktu dan tempat penelitian, model pengembangan media, tahapan-tahapan penelitian, uji validitas praktikalitas dan efektifitas produk.

Bab IV Bab ini membahas tentang hasil dan pembahasan mengenai produk yang akan di hasasilkan. Hasil produk dijelaskan berdasarkan metode penelitian R&D versi 4-D.

Bab V Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran mengenai produk yang digunakan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, definisi perancangan yaitu proses, cara, perbuatan merancang. Merancang yaitu mengatur segala sesuatu sebelum bertindak, mengerjakan, atau merencanakan.

Desain (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenal arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/ bahan untuk program.[7] Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan rnemanfaatkan informasi yang ada.[8]

Berikut adalah pengertian Perancangan menurut para ahli:

1. Bin Ladjamudin

   Perancangan adalah tahapan perancangan *(design)* memiliki tujuan untuk mendesain sisternbaru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

2. Kusrini dkk

   Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistern.

B. Media Pembelajaran

1. Defenisi media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. [9]

Namun, ada satu hal yong harus diketahui bahwa segala sesuatu yang digunakan dalam berkomunikasi dapat dikatakan dengan media, Dalam hal ini, media dalam proses komunikasi sangat penting Pentingnya media dalam proses komunikasi ataupun penyampaian pesan mengharuskan proses belajar yang dilakukan oleh guru di kelas-kelas pengajaran mereka mesti menggunakan media.

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara" atau "pengantar". Association for education and communication technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran pesan. Sedangkan menurut education association (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik-baik. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Dalam studi komunikasi, istilah media sering dilekatkan pada kata massa, mass media, yang perwujudannya dapat dilihat dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, video, televisi, komputer, internet & intranet, dan sebagainya. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, media menjadi suatu kajian menarik dan banyak diminati pada hamper seluruh disiplin ilmu walaupun dengan penamaan yang sedikit berbeda. Misalnya, media telekomunikasi, media dakwah, pembelajaran bahasa mediasi komputer, media pembelajaran dan seterusnya. Dalam bidang komunikasi sosial, istilah media sering dilekatkan dengan social atau disebut dengan media sosial atau ada yang menyebutnya jarring sosial, yang saat ini sangat digemari di mana mana.[10]

Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan bagi penggunanya, sedangkan media pembela, jaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Media

Jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi:[9]

1. Media Visual; media visual adalah media yang bisa dilihat, Media ini mengandalkan indra penglihatan Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

2. Media Audio: media audio adalah media yang bias didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.
3. Media Audio Visual: media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersomaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan, Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD.
4. Multimedia: adalah semua jenis media yang ferangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

3. Manfaat Media

Perolehan pengetahuan siswa seperti yang digambarkan oleh Kerucut Pengalaman Edgar Dale bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme. Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnnya. Hal semacam ini akan menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya siswa memiliki pengalaman yang lebin

konkrit, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan. Secara umum media mempunyai kegunaan:[11]

1. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
3. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
5. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

4. Landasan Teoritis Pengunaan Media Pembelajaran

Pemerolehan pengetahuan, perubahan sikap dan keterampila, dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar, pengalaman abstrak. Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti itu digambarkan oleh Dale (1979) sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan dinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik apabila siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya. Guru berupaya untuk manampilkan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai

indranya. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipahami serta dapat dipertahankan dalam ingatan. [12]

Perbandingan pemerolehan hasil belajara melalui indra pandang dan indra dengar sangat menonjol prbedany.. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang, dan hanya 5% diperoleh melalui indra dengar, dan 5% lagi dari indra yang lainnya.

5. Prinsip Media Pembelajaran

Dalam menentukan maupun memilih media pebelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengotimalkan pembelajaran Prinsip prinsip tersebut di antaranya adalah: [12]

a. Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdaberdasarkan pada ketepatgunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapembelajaan pembelajaran: atau pembentukan kompetensi. Guru harus dapat berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

b. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan,karakteritik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia.

c. Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memerhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

d. Dapat digunakan

Media pembelajaran yang dipiih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Kontekstual

Permilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran life skill

6. Nilai Media Pembelajaran

Nilai dari media pembelajaran memiliki dampak yang cukup positif terhadap pembelajaran. media pembelaran bukan hanya sebagai alat tetapi harus memiliki nilai-nilai yang dapat mengembangkan

kemampuan sofl skills maupun hard skills siswa. Seutuhnya media pembelajaran akan memiliki nilai sebagai berikut : [12]

a. Menjadikan konsep yang abstrak menjadi konkret
b. Tidak membawa objek yang berbahaya
c. Memperjelas objek pesan
d. Berintegrasi dengan lingkungan (kontekstual)
e. Menimbulkan motivasi, kreativitas, dan inovatif siswa
f. Seragam pengamatan dan fokus pesan
g. Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa

Selain fungsi diuraikan di atas, media pembelajaran juga memiliki kontribusi terhadap pengembangan dan peningkatan pembelajaran sebagai berikut (Kemp and Dayton, 1985) [12]

a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar,
b. Pembelajaran dapat lebih menarik,
c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar,
d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat efisien,
e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan,
f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan,
g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan
h. Peran guru berubah ke arah yang positif.

7. Mekanisme Pemilihan dan Pengembangan Media Pembelajaran

Sesuai dengan prinsip dan kriteria pemilian media pembelajaran, bahwa dalam pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara sistematis berfokus pada pembentukan kompetensi siswa. Dalam pengembangannya harus tergambarkan dalam pengembangan kegiatan pembelajaran.

Ada beberapa tahap yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, di antaranya adalah: [12]

a. Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik aspek materi pelajaran yang akan dipelajari. Aspek pertama yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran. Setelah guru memahami fokus tujuan atau pembentukan kemampuan siswa dan materi pelajaran makalangkah selanjutnya tentukan media apa yang relevan untuk mencapai kompetensi dan menguasai materi pelajaran.

b. Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, penggunaannya dikuasai guru, ada di sekolah, mudah penggunaannya, tidak memerlukan waktu yang banyak atau sesuai dengan waktu yang

disediakan, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa.

c. Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran bagaimana tahapan penggunaannya sehingga menjadi proses yang utuh dalam PBM.

d. .Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.

Ada empat langkah dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan, perumusan materi, dan perumusan alat ukur keberhasilan.

C. Video Tutorial

Video tutorial sudah tidak asing bagi sebagian besar orang, apalagi yang memiliki kegemaran untuk mempelajari software atau aplikasi-aplikasi yang baru. Keberadaan video tutorial bukan hanya sebagai pelengkap penjelasan, melainkan mampu membuat pemahaman lebih mendalam sesuatu yang dibahas.

1. Pengertian Video Tutorial

Tutorial adalah metode pentransferan ilmu pengetahuan yang lebih efektif daripada buku maupun guru. Dalam tutorial ini selalu disertakan contoh langsung, baik pengoperasian atau kasus yang nyata, sehingga dalam proses pemahaman akan menjadi lebih baik.[13]

Video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari gambar bergerak. Aplikasi umum dari video adalah televisi, tetapi penggunaan video saat ini tidak terbatas pada pertelevisian. Video merambah juga ilmu pengetahuan, teknik, produksi, dan keamanan.

Dari dua pengertian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa video tutorial adalah metode pentransferan ilmu pengetahuan yang dikirimkan atau dibentuk dalam format gambar bergerak. Pengertian tersebut memperjelas bahwa video tutorial akan membuat suatu penjelasan atas materi menjadi lebih mudah.

Menurut Kemp, J. E, dan Dayton, video tutorial adalah sebuah program komputer yang tujuannya adalah untuk membantu pengguna dalam mempelajari bagaimana menggunakan (bagian dari) sebuah produk perangkat lunak seperti *office suite* atau aplikasi lainnya, antarmuka sistem operasi, alat pemrograman, atau permainan.

Tutorial dapat didefenisikan sebagai bentuk pembelajaran khusus dengan pembimbing yang berkualifikasi, penggunaan mikro komputer untuk tutorial pembelajaran. Tutorial dengan alternatif diantaranya bacaan, demonstrasi, penemuan bacaan atau pengalaman yang membutuhkan respon secara verbal dan tulisan serta adanya ujian.[12]

Dari pengertian diatas dapat peneliti menyimpulakan bahwa video tutorial adalah suatu rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajarn sebagai

bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada peserta didik. Video tutorial dapat diproduksi untuk menjeaskan secara detail suatu proses tertentu, cara latihan, dan lain sebagainya gunanya untuk mempermudahkan para trainer/instruktur/guru/dosen/manager.

Program tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran software berupa program komputer yang berisi materi pelajaran dan soal-soal latihan. Perkembangan teknologi komputer membawa banyak perubahan pada sebuah program pembelajaran yang seharusnya didesain terutama pada upaya berkesinabungan untuk memaksimalkan aktifitas pembelajaran interaksi kognitif antara siswa, materi pembelajaran, dan perangkat komputer yang telah diprogram.

2. Fungsi Video Tutorial

Video tutorial dibuat dengan beberapa maksud, di antaranya sebagai berikut:[13]

a. Memandu langkah demi langkah pengaplikasian suatu kegiatan

Fungsi video tutorial iniblebih banyak ditemukan pada panduan pengaplikasian software. Adanya video tutrial mempermudah orang untuk memahami sebuah software, mulai dari penginstallan hingga penggunaan. Hanya dengan menyajikan bacaan kadang orang masih merasa bingung.

b. Menjelaskan sebuah instruksiyang sulit dipahami dengan penjelasan tertulis

Kasus ini banyak dialami ketka pegintallan sebuah progam. Ada beberapa hal yang hanya dapat dipahami dengan cara mempraktikkan secara langsung daripada melalui tlisan.

c. Memperjelas materi yang telah ditulis

Materi yang telah ditulis dan dipahami tentu akan mudah untuk diaplikasikan, namun kehadiran panduan dengan video tutorial membuatnya lebih mudah lagi. Pengguna dapat secara langsung mencocokkan hasil pekerjaannya dengan video tutorial yang diberikan.

3. Karakteristik Video

Menurut Smaldino, Lowther, dan Russell Karena video sebagai salah satu sarana yang dirancang untuk memproduksi gambar realistik dari dunia di sekitar kita, kita cenderung lupa bahwa atribut mendasar dari video adalah kemampuan merekayasa perspektif ruang dan waktu.[14]

a. Rekayasa Waktu

Video memungkinkan kita untuk meningkatkan atau mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk mengamati sebuah kejadian. Misal, mungkin butuh waktu yang sangat lama bagi para siswa untuk sebenar-

benarnya mengamati pembangunan jalan tol, tetapi menyunting video dengan cermat dari berbagai kegiatan berbeda-beda bisa menata ulang pentingnya kejadian tersebut dalam beberapa menit saja.

b. Rekayasa Tempat

Video memungkinkan kita untuk melihat fenomena baik dalam makrokosmos maupun mikrokosmos, yaitu pada kisaran yang sangat dekat atau jarak yang sangat jauh. Siswa bisa melihat bumi dari pesawat ulang alik (pandangan makro). Di titik ekstrem lainnya, mereka bisa melihat pembelahan sel dalam mikroskop (pandangan mikro).

c. Animasi

Waktu dan tempat bisa juga direkayasa dengan animasi. Ini merupakan teknik yang mengambil untung dari persistensi penglihatan untuk memberikan gerakan pada objek tak beranimasi. Terdapat beberapa teknik untuk memperoleh animasi, tetapi pada dasarnya animasi dibuat dari serangkaian foto, gambar, atau gambar komputer, oleh pemindahan- pemindahan kecil dari benda atau gambar.

4. Kriteria Video untuk Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut :

a. Tipe materi

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Misalnya bagaimana membuat *cake* yang benar, bagaimana membuat pola pakaian, proses metabolisme tubuh, dan lain- lain

b. Durasi waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonsentrasi manusia yang cukup terbatas antara 12-20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film

c. Format sajian video

Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatiknya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat imaginatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif, wawancara, presenter, format gabungan.

d. Ketentuan teknis

Media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, *editing*, dan suara.

Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis tersebut.

5. Fungsi Media Video Tutorial

Adapun Fungsi Media Video Tutorial Sebagi Berikut :[12]

a. Pembelajaran, yakni melaksanakan proses pembelajaran agar para siswa aktif belajar mandiri melalui program interaktif yang telah dirancang.

b. Diagnosis-bimbingan, yakni membantu para siswa mengalami kesalahan, kekeliruan, kelambanan, masalah dalam mempelajari berbasis komputer berdasarkan hasil penelitian , baik formatif maupun sumatif, sehingga para siswa mampu membimbing diri sendiri.

c. Administratif, yakni melaksanakan pencatatan, pelaporan, penilaian, dan teknis administratif lainnya sesuai dengan tuntunan program CBI.

d. Personal, yakni memberikan keteladanan kepada siswa seperti penguasaan mengorganisasikan materi, cara belajar, sikap dan perilaku yang secara tak langsung mengunggah motifasi belajar mandiri dan motif berprestasi yang tinggi.

6. Tujuan Pembelajaran Video Tutorial

a. Untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan para siswa yang dimuat dalam *software* pembelajaran, malakukan usaha-usaha pengayaan yang relevan.

b. Untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa tentang cara memecahkan masalah, mengatasi kesulitan atau hambatan yang mampu membimbing diri sendiri.

c. Untuk meningkatkan kemampuan siswa tentang cara belajar mandiri dan menerapkan pada masing-masing CBI yang sedang dipelajari. [12]

7. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Komputer model Video Tutorial

a. Penyajian informasi berupa pelajaran yang akan dipelajari siswa.

b. Pertanyaan dan respon yaitu berupa soal-soal dan latihan yang harus dikerjakan siswa.

c. Penilaian respon.

d. Pemberian balikan respon.

e. Pengulangan.

f. Segmen pengaturan pelajaran.[12]

8. Ciri Kerangka Model Video Tutorial

a. Pembelajaran mecakup informasi orientasi pelajaran, umpan balik program remedial sesuai.

b. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan yang memusatkan perhatian siswa kepada monitor agar siap dalam belajar.

c. Pembelajarn selalu mengandung informasi tentang materi pembelajaran yang baru.

d. Pembelajaran konsep disajikan sedikit demi sedikit.

e. Pemberian umpan balik bagi siswa berdasarkan jawaban atau respon siswa.

f. Penggunaan strategi yang berbeda dalam pembelajaran ditunjukkan untuk memperdalam proses pemahaman siswa.

9. Kelebihan dan Kekurangan Adanya Video Tutorial

Beberapa kelebihan video tutorial, di antaranya sebagai berikut:[13]

a. Membuat pemahaman si pemakai atas materi yang didapatkan menjadi lebih baik

Keberadaan video tutorial akan menjadikan pemahaman yang lebih baik, sebab sangat mungkin dilakukan umpan balik atas pekerjaan yang telah dilakukan. Selain umpan balik, si pemakai dapat pula memutar video tutorial berulang-ulang hingga dia merasa lebih paham.

b. Membuat sebuah karya tulis lebih menarik

Materi yang disertai video tutorial akan terlihat tidak membosankan. Jika seseorang sudah merasa jenuh membaca, pada umumnya mereka akan langsung melihat video tutorialnya.

c. Membantu proses pemahaman bagi pemakai yang tidak suka membaca

Cakupan pemahaman tidak hanya diterima oleh orang yang gemar membaca, akan tetapi dapat menarik pula bagi orang yang senang melihat praktik secara langsung. Beberapa tipe orang tidak begitu suka dengan instruksi tertulis, sehingga segala yang dipraktikkan secara langsung akanlebih mudah dipahami dan dilaksanakan. Video tutorial mampu menjadi solusi bagi orang yang tidak begitu suka dengan kegiatan pemahaman teks.

d. Memperkecil risiko kesalahpahaman bahasa (ambiguitas).

Sangat mungkin penjelasan sesuatu hal akan bermakna macam-macam. Sebagai contoh instruksi sebagai berikut:

"Lakukan penyimpanan dengan Ctrl S" jika kata-katanya hanya seperti itu, sangat mungkin akan membuat bingung orang yang biasa menyimpan menggunakan menu File →save. Adanya video tutorial akan memperkecil risiko untuk terjadi kesalahan tersebut.

Selain kelebihan-kelebihan yang telah jelas dimiliki video tutorial, video tutorial pun bukan tanpa kekurangan. Adapun kekurangan yang dimiliki video tutorial adalah sebagai berikut:[13]

a. Membuat orang malas membaca materi tertulis

Kehadiran video tutorial membuat orang semakin malas membaca materi yang menjadi dasar dibuatnya video tutorial. Padahal, materi memegang peranan penting pula dalam penyampaian sistem kerja suatu software atau kegiatan lain. Kadang, ada beberapa hal yang tidak dapat disampaikan melalui video tutorial sebab cakupan video tutorial itu terbatas, tidak seperti materi tertulis yang mampu menjelaskan banyak hal. Dengan demikian, materi tertulis tidak dapat diacuhkan begitu saja.

b. Jika video tutorialnya dibuat asal-asalan akan semakin membingungkan

Persiapan yang sangat kurang dalam pembuatan video tutorial tentunya akan menghasilkan petunjuk yang asal-asalan pula. Video tutorial dengan hasil sepertini, akan membuat petunjuk yang disediakan sangat mungkin tidak sesuai dengan materi yang dibahas dan justru membingungkan pemakai.

c. Sangat mungkin pemakai atau konsumen suatu software tidak membuat sendiri (asli), melainkan meng-copy apa yang sudah ada di video tutorial.

Perihal seperti ini mungkin terjadi pada pemakaian software seperti MS Excel atau Access, sebab pemakai dipersilahkan untuk membuat alur sendiri.Pembuatan alur kerja

secara mandiri ini, kadang membuat orang malas untuk membuatnya sendiri dan kemudian meng-copy dari video tutorial yang telah disediakan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diuraikan bahwa pembelajaran tutorial bertujuan untuk memberikan kepuasan atau pemahaman secara tuntas kepada siswa mengenai materi/bahan pembelajaran yang sedang dipelajari. Ada beberapa hal yang menjadi identitas dari tutorial yaitu: pengenalan, penyajian informasi, pertanyaan dan respon jawaban, penilaian respon jawaban, penilaian respon, pemberian umpan balik tentang respon, pembetulan segmen pengaturan pembejaran, dan penutup.

Tutorial dalam program pembelajaran berbasis komputer atau tutorial ditujukan sebagai pengganti sumber belajar yang proses pembelajarannya diberikan lewat teks, grafik, animasi, audio yang tampak pada monitor yang menyediakan pengorganisasian materi, soal-soal latihan, dan pemecahan masalah. Jika respon siswa benar, komputer akan terus bergerak pada pelajaran berikutnya, namun sebaliknya jika respon siswa salah komputer akan mengulangi pembelajaran sebelumnya atau bergerak pada salah satu bagian tertentu tergantung pada kesalahan yang dibuat.

D. ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS

1. Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki perbedaan dengan anak-anak secara umum atau rata-rata anak seusianya. Anak dikatakan berkebutuhan khusus jika ada sesuatu yang kurang atau bahkan lebih dalam dirinya. Sementara menurut Heward, anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya tanpa selalu menunjukan pada ketidakmampuan mental, emosi atau fisik.

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memerlukan penanganan khusus sehubungan dengan gangguan perkembangan dan kelainan yang dialami anak. Mereka yang digolongkan pada anak yang berkebutuhan khusus dapat dikelompokkan berdasarkan gannggguan atau kelainan pada aspek :

1. Fisik/motorik a.l. cerebral palsi, polio
2. Kognitif : mentalretardasi, anak unggul (berbakat)
3. Bahasa dan bicara
4. Pendengaran
5. Penglihatan
6. Sosial emosi

Anak tersebut membutuhkan metode, material, pe layanan dan peralatan yang khusus agar dapat mencapai perkembangan yang optimal. Karena anak-anak tersebut mungkin akan belajar dengan kecepatan yang berbeda dan

juga dengan cara yang berbeda. Walaupun mereka memiliki potensi dan kemampuan yang berbeda dengan anak-anak secara umum, mereka harus mendapat perlakuan dan kesempatan yang sama. Hal ini dapat dimulai dengan cara penyebutan terhadap anak dengan kebutuhan khusus tersebut.

2. Faktor Penyebab Anak Berkebutuhan Khusus

Penyebab anak berkebutuhan khusus terjadi dalam beberapa periode kehidupan anak, yaitu :

a. Sebelum kelahiran

Penyebab yang terjadi sebelum proses kelahiran, dalam hal ini berarti ketika anak dalam kandungan, terkadang tidak disadari oleh ibu hamil. Faktor-faktor tersebut antara lain :

Gangguan Genetika : Kelainan Kromosom, Transformasi

- Infeksi Kehamilan
- Usia Ibu Hamil (high risk group)
- Keracunan Saat Hamil
- Lahir Prematur
- Pengguguran

b. Selama proses kelahiran

Setiap ibu berharap mengalami proses melahirkan yang normal dan lancar. Berikut akan dibahas beberapa proses kelahiran yang dapat menyebabkan anak berkebutuhan khusus, antara lain :

- Proses kelahiran lama (Anoxia), prematur, kekurangan oksigen
- Kelahiran dengan alat bantu : Vacum
- Kehamilan terlalu lama: > 40 minggu

c. Setelah kelahiran

Setelah proses kelahiran pun tidak otomatis bayi aman dari kelainan yang mengakibatkan nanti anak menjadi berkebutuhan khusus. Berikut beberapa hal yang menyebabkan anak berkebutuhan khusus tersebut antara lain :

- Penyakit infeksi bakteri (TBC), virus
- Kecelakaan
- Keracunan
- Kekurangan zat makanan (gizi, nutrisi)

3. Jenis – Jenis Anak ABK

Ada bermacam-macam jenis anak dengan kebutuhan khusus. Secara singkat masing-masing jenis kelainan dijelaskan sebagai berikut :

1. Tunanetra/anak yang mengalami gangguan penglihatan

Tunanetra adalah anak yang mengalami gangguan daya penglihatannya, berupa kebutaan menyeluruh atau sebagian, dan walaupun telah diberi pertolongan dengan alat-alat bantu khusus masih tetap memerlukan pelayanan khusus.

2. Tunarungu/anak yang mengalami gangguan pendengaran

Tunarungu adalah anak yang kehilangan seluruh atau sebagian daya pendengarannya sehingga tidak atau kurang mampu berkomunikasi secara verbal dan walaupun telah diberikan pertolongan dengan alat bantu dengar masih tetap memerlukan pelayanan khusus.

3. Tunadaksa/mengalami kelainan angota tubuh/gerakan

Tunadaksa adalah anak yang mengalami kelainan atau cacat yang menetap pada alat gerak (tulang, sendi, otot) sedemikian rupa sehingga memerlukan pelayanan khusus.

4. Berbakat/memiliki kemampuan dan kecerdasan luar biasa

Anak berbakat adalah anak yang memiliki potensi kecerdasan (inteligensi), kreativitas, dan tanggungjawab terhadap tugas (task commitment) di atas anak-anak seusianya (anak normal), sehingga untuk mewujudkan potensinya menjadi prestasi nyata memerlukan pelayanan khusus.

5. unagrahita

Tunagrahita (retardasi mental) adalah anak yang secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental jauh di bawah rata-rata sedemikian rupa sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi maupun sosial.

6. Lamban belajar (slow learner) :

Lamban belajar (slow learner) adalah anak yang memiliki potensi intelektual sedikit di bawah normal tetapi belum termasuk tunagrahita. Dalam beberapa hal mengalami hambatan atau keterlambatan berpikir, merespon rangsangan dan adaptasi sosial, tetapi masih jauh lebih baik dibanding dengan yang tunagrahita, lebih lamban dibanding dengan yang normal, mereka butuh waktu yang lebih lama dan berulang- ulang untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas akademik maupun non akademik.

7. Anak yang mengalami kesulitan belajar spesifik

Anak yang berkesulitan belajar spesifik adalah anak yang secara nyata mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik khusus , terutama dalam hal kemampuan membaca, menulis dan

berhitung atau matematika. Permasalahan tersebut diduga disebabkan karena faktor disfungsi neurologis, bukan disebabkan karena faktor inteligensi (inteligensinya normal bahkan ada yang di atas normal). Anak berkesulitan belajar spesifik dapat berupa kesulitan belajar membaca (disleksia), kesulitan belajar menulis (disgrafia), atau kesulitan belajar berhitung (diskalkulia), sedangkan mata pelajaran lain mereka tidak mengalami kesulitan yang berarti.

8. Anak yang mengalami gangguan komunikasi;

Anak yang mengalami gangguan komunikasi adalah anak yang mengalami kelainan suara, artikulasi (pengucapan), atau kelancaran bicara, yang mengakibatkan terjadi penyimpangan bentuk bahasa, isi bahasa, atau fungsi bahasa, sehingga memerlukan pelayanan pendidikan khusus. Anak yang mengalami gangguan komunikasi ini tidak selalu disebabkan karena faktor ketunarunguan.

9. Tunalaras/anak yang mengalami gangguan emosi dan perilaku.

Tunalaras adalah anak yang mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri dan bertingkah laku tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam lingkungan kelompok usia maupun

masyarakat pada umumnya, sehingga merugikan dirinya maupun orang lain.

10. ADHD/GPPH (Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas)

ADHD/GPPH adalah sebuah gangguan yang muncul pada anak dan dapat berlanjut hingga dewasa dengan gejala meliputi gangguan pemusatan perhatian dan kesulitan untuk fokus, kesulitan mengontrol perilaku, dan hiperaktif (overaktif). Gejala tersebut harus tampak sebelum usia 7 tahun dan bertahan minimal selama 6 bulan.

11. Autisme

Autisme adalah gangguan perkembangan yang kompleks, meliputi gangguan komunikasi, interaksi sosial, dan aktivitas imaginatif, yang mulai tampak sebelum anak berusia tiga tahun, bahkan anak yang termasuk autisme infantil gejalanya sudah muncul sejak lahir.

4. Ciri-ciri anak berkebutuhan khusus

Agar guru atau orang tua dapat mengidentifikasi jenis kebutuhan yang ada pada anak, berikut dijabarkan beberapa ciri-ciri umum yang muncul pada masing- masing jenis anak berkebutuhan khusus.

a. Anak berkesulitan belajar

Anak berkesulitan belajar secara fisik seperti anak tanpa gangguan pada umumnya. Namun jika ciri-ciri berikut muncul pada anak, maka orang tua atau guru dapat segera dapat mengambil tindakan yang dibutuhkan untuk membantu anak. Ciri-ciri anak dengan kesulitan belajar adalah sebagai berikut:

1. Secara kognitif, berkaitan dengan atensi, persepsi, gangguan memori, proses informasinya.
2. Secara akademik, bermasalah pada kegiatan membaca, menulis, matematika dan berbahasa verbal.
3. Secara sosial dan emosional, umumnya memiliki harga diri yang rendah karena dianggap sebagai anak yang tidak mampu. Dengan kesulitannya ini anak menjadi mengganggap dirinya tidak mampu untuk melakukan sesuatu.
4. Secara perilaku, mereka menjadi sulit untuk mengendalikan gerak tubuhnya, tidak mau duduk diam, berbicara terus, melakukan agresi fisik dan verbal.

b. Anak retardasi mental

Ciri-ciri anak yang mengalami retardasi mental adalah sebagai berikut:

1) Secara kognitif anak tersebut sangat berbeda dengan anak normal, dari penggolongan IQ nya saja mereka dapat dikategorikan sebagai: Keterbelakangan mental ringan (IQ= 55–69); Keterbelakangan mental sedang (IQ = 40-54); Keterbelakangan mental berat (IQ = 25 –39); Keterbelakangan mental sangat berat (IQ = di bawah 25). Dengan derajat keterbelakang mental yang berbeda ini maka tingkatan dari layanan dukungan buat merekapun menjadi berbeda pula (tabel terlampir). Kemampuan memori, menggeneralisasi, motivasi, bahasa dan keterampilan akademisnya menjadi terbatas.

2) Secara sosial, banyak anak dengan keterbelakangan mental mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan dengan orang lain.

c. Anak dengan kelainan fisik

Ciri-ciri anak yang mengalami kelainan fisik adalah :

1. Secara kognitif dan akademik, anak dengan gangguan fisik akan memiliki fungsi kognitif dengan rentang dari

yang rendah hingga yang tinggi. Sehingga anak-anak yang mengalami gangguan fisik namun memiliki kemampuan kognitif yang baik maka ia akan dapat berkembang dengan baik, asalkan gangguan fisiknya dapat ditangani dengan baik. Misalkan anak yang tidak memiliki kaki yang lengkap namun pintar ia dapat masuk sekolah dimana sekolah itu memberikan fasilitas yang cukup sehingga anak tersebut tidak memperoleh kesulitan mengakses kelas dan ruang-ruang lainnya.

2. Secara perilaku, anak dapat terganggu apabila gangguan yang dimilikinya itu menghambat gerakan, interaksi dengan orang lain. Sehingga anak perlu mendapat keterampilan untuk mengkomunikasikan apa yang diinginkan dan diperlukannya.

d. Anak dengan hambatan berbicara dan bahasa

Karakteristik dari anak dengan gangguan bicara dan berbahasa:

1. Secara kognitif mereka dapat berada dalam rentang tingkat kemampuan kognisi yang tinggi hingga yang terbelakang.

2. Secara akademik, pada anak usia dini yang dituntut untuk dapat mengekspresikan hasil pikirannya secara verbal maka anak akan mengalami kesulitan.

e. Anak dengan gangguan penglihatan

Karakteristik dari anak dengan kehilangan kemampuan penglihatan:

1. Secara kognitif mengalami gangguan karena memiliki keterbatasan dalam variasi dan rentang pengalaman yang didapatkan, mobi litas dan interaksi dengan lingkungan menjadi terhambat. Namun pada beberapa orang dengan kehilangan kemampuan penglihatannya memiliki kemampuan kognitif yang baik bahkan berbakat.
2. Secara akademis apabila ia tidak mengalami keterbatasan secara kognitif maka ia dapat memperlihatkan hasil belajar yang baik asalkan lingkungan sekitar memberikan dukungan yang penuh dengan alat-alat bantu yang memadai.

f. Anak dengan gangguan pendengaran

Karakteristik anak dengan gangguan pendengaran berhubungan dengan tingkat gangguan yang dialaminya, yaitu :

1. Gangguan pendengaran sangat ringan (27 – 40 dB). Pada tingkat ini anak hanya kesulitan mendengar suara yang sayup-sayup atau dari jarak yang jauh.
2. Gangguan pendengaran taraf ringan (41 – 55 dB). Pada tahap ini anak sudah membutuhkan alat bantu dengar agar dapat menerima informasi percakapan. Minimal ketika percakapan terjadi harus dalam posisi saling berhadapan.

g. Anak unggul dan berbakat istimewa

Karakteristik yang dimiliki oleh anak berbakat adalah:

1. Secara kognitif. Secara umum, anak-anak berbakat memiliki kemampuan dalam memanipulasi dan memahami simbol abstrak, konsentrasi dan ingatan yang baik, perkembangan bahasa yang lebih awal dari pada anak-anak seusianya, rasa ingin tahu yang tinggi, minat yang beragam, lebih suka belajar dan bekerja secara mandiri, serta memunculkan ide-ide yang original.

2. Secara akademis, mereka sangat termotivasi untuk belajar di areaarea dimana menjadi minat mereka. Namun

mereka bisa kehilangan motivasinya apabila dihadapkan pada area yang tidak mereka minati.

h. Anak dengan Gangguan Spektrum Autis

Karakteristik dari anak dengan gangguan spektrum autistik adalah:

1. Secara kognitif, mereka dapat memiliki kecerdasan dari tingkat yang rendah hingga di atas rata-rata.
2. Mereka memiliki ”*rote memory*” dimana ia akan dapat dengan mudahmengingat segala sesuatu tanpa memaknainya, sehingga ia akan dapat mengeluarkan kembali ingatan tersebut dalam konteks yang tidak tepat.

5. Cara Membantu Anak Berkebutuhan Khusus

1. Cara membantu anak yang kesulitan belajar

Secara umum anak dengan kesulitan belajar dapat dibantu dengan cara :

a. Selalu mengubah strategi/cara mengajar dan menambah jumlah materi pembelajaran yang baru agar anak tidak cepat bosan

b. Mengutamakan ketekunan anak dalam mengerjakan sesutau daripada kecepatan menyelesaikan pekerjaan
c. Selalu menggunakan media untuk menjelaskan materi pembelajaran
d. Menciptakan kegiatan yang membuat anak bersemangat seperti kegiatan seni dan olah raga agar anak dapat selalu bergerak
e. Terus mengulang-ulang materi pembelajaran yang diberikan
f. Tempatkan siswa jauh dari jendela, pintu atau hal lain yang menarik perhatiannya karena anak cepat sekali berubah perhatiannya
g. Kurangi gangguan visual (benda2 bergerak, dll)
h. Selalu melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran

2. Cara membantu anak retardasi mental

Upaya yang dapat dilakukan pada anak retardasi mental antara lain :

a. Pencegahan

Pencegahan dapat dilakukan dengan :

1. Pendidikan kesehatan pada masyarakat
2. Perbaikan keadaan sosio-ekonomi
3. Perawatan pre-natal
4. Pertolongan persalinan yang baik

5. Mengurangi kehamilan pada wanita di bawah 20 tahun dan di atas 40 tahun

b. Latihan

1. Mengajarkan keterampilan hidup (seperti makan, berpakaian, menjaga kebersihan badan)
2. Melibatkan anak dalam pergaulan sosial dengan teman sebaya atau orang yang lebih tua- Memberi kegiatan sesuai minat dan kebutuhan anak
3. Memperkenalkan hal-hal yang baik dan tidak baik sejak usia dini

3. Cara membantu anak dengan kelainan fisik

Berikut beberapa hal yang dapat dilakukan untuk membantu anak dengan kelainan fisik, antara lain :

a. Bina Mandiri :

1. Kenali kondisi anak. Kondisi anak dapat dikenali dengan melakukan diagnosa dan perawatan yang tepat. Dengan mengenali kondisi anak, guru dapat menentukan perlakuan yang tepat sesuai kekurangan pada fisik anak.
2. Bersikap positif. Selalu memberi dukungan dan pengertian pada anak tetapi tidak memberi harapan palsu.
3. Selalu memberi cinta. Cinta dan kasih sayang orang di sekeliling menjadi kekuatan terbesar bagi anak untuk

mengatasi kekurangannya. Tunjukkan rasa cinta tanpa pamrih melalui pelukan, ciuman, genggaman tangan, meluangkan waktu untuk meberi bantuan.

4. Menghadirkan keadaan normal. Selalu menciptakan kegiatan yang normal. Kegiatan yang disusun tidak terlalu memanjakan atau melindungi anak, karena akan menghambat perkembangan anak.
5. Selalu menghargai anak melalui kata-kata maupun tindakan. Memberitahu kelebihan anak yang dapat digunakan untuk menghadapi permasalahan anak.
6. Memberikan fasilitas berupa berbagai alat bantu untuk menambah dan mempermudah anak beraktivitas.
7. Membantu anak berinteraksi. Bagaimana menghadapi dan menerima kehadiran anak lain. Melibatkan anak secara aktif pada berbagai kegiatan.

b. Rehabilitasi medik :

1. Fisioterapi : relaksasi, terapi manipulasi, latihan keseimbangan, latihan koordinasi, latihan mobilisasi, latihan ambulasi dan latihan Bobath dengan teknik inhibisi, fasilitasi dan stimulasi latihan dapat diberikan ditempat tidur, di gymnasium, di kolam renang.
2. Terapi Okupasi :

3. Latihan diberikan dalam bentuk aktifitas permainan, dengan menggunakan plastisin, manik-manik, puzzle; dengan berbagai bentuk gerakan, ketepatan arah, permainan yang memerlukan keberanian.
4. Aktifitas kehidupan sehari-hari : berpakaian, makan minum, penggunaan alat perkakas rumah tangga dan aktifitas belajar.
5. Seni dan ketrampilan : menggunting, menusuk, melipat, menempel dan mengamplas.
6. Terapi Wicara : pada anak dengan gangguan komunikasi/bicara dengan latihan dalam bahasa pasif : anggota tubuh, benda-benda di dalam/diluar rumah dan disekolah dan dalam bahasa konsonan, suku kata, kata, kalimat. dengan pengucapan huruf hidup/voval,
7. Terapi Musik : tujuannya menumbuhkembangkan potensi-potensi pada anak yang berkelainan baik fisik, mental intelektual maupun sosial emosional sehingga mereka akan berkembang menjadi percaya diri sendiri. Pelayanan tersebut dengan cara melatih : ritme, nada dan irama, interfal, tarian, drama, cerita, senam, pengenalan alat musik, pengenalan lagu, latihan baca sajak/puisi.

8. Psikolog : pemeriksaan kecerdasan, psikoterapi, edukasi pada orang tua dan keluarga agar dapat menghadapi anak dengan kelainan tersebut.
9. Sosial Medik : memberikan pelayanan mencari data keluarga, sosial, ekonomi, pendidikan, lingkungan tempat tinggal, dsb. Yang dapat bermanfaat bagi para dokter dan terapis dalam menyusun program rehabilitasi. Selain itu pelayanan yang berhubungan dengan Yayasan- yayasan sosial lainnya, Kantor Departemen sosial, Rumah sakit, Sekolah, sehingga dapat terjalin hubungan erat dengan berbagai instansi yang sangat penting untuk keberhasilan program rehabilitasi
10. Ortotik Prostetik : memberikan pelayanan pembuatan alat-alat bantu; misal brace, tongkat ketiak, kaki tiruan, kursi roda.

4. Cara membantu anak dengan hambatan berbicara dan bahasa

Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk membantu anak dengan hambatan bicara dan bahasa adalah :

a. Tidak menuntut anak untuk berbicara menggunakan tata bahasa yang benar.Yang utama adalah menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan untuk anak berlatih bicara.

b. Saat mengajak anak berbicara, hindari hal-hal lain yang mungkin dapat mengganggu, seperti radio dan televisi yang menyala.

c. Tidak terlalu banyak melakukan kritikan atas bicara dan bahasa anak, sehingga anak tidak tertekan ketika berbicara dan berbahasa.

d. Ijinkan anak untuk berhenti bicara jika anak merasa tidak nyaman.

e. Jangan meminta anak untuk mengulangi ucapannya.

f. Orang dewasa harus berbicara dengan pelan dan jelas pada anak agar dapat ditangkap dan dicontoh maksudnya.

g. Biarkan anak berbicara dan mengucapkan kalimatnya sampai selesai, jangan pernah dipotong pembicaraannya.

h. Menatap mata anak ketika berbicara dan tidak menunjukkan kekecawaan atas proses bicara dan berbahasa anak.

i. Terus melatih anak dengan memberikan contoh yang baik dan selalu berbicara dengan jelas.

5. Cara membantu anak dengan gangguan penglihatan

Berikut beberapa cara untuk membantu anak dengan gangguan penglihatan, antara lain :

a. Karena anak-anak yang buta tidak dapat menangkap informasi melalui penglihatan mereka, guru harus menggunakan indra pendengar, peraba, pengecap, dan pembau saat menyampaikan pelajaran. Guru harus semaksimal mungkin menggunakan kesempatan mengajar melalui indera - indera tersebut. Guru harus dapat melibat semua indera untuk membantu indera penglihatan.

b. Guru sebaiknya mengingat bahwa humor dan intonasi suara merupakan hal yang penting ketika mengajar anak yang memiliki kelemahan pada penglihatan ini.

c. Penjelasan verbal yang diberikan guru harus jelas dan tidak berbelit-belit.Guru harus spesifik dalam memberikan perintah atau meminta tanggapan. Hindarilah penjelasan atau pertanyaan yang tidak jelas.

d. Karena beberapa anak yang memiliki kelemahan dalam penglihatan menggunakan braille, harus disediakan semua bahan pembelajaran dalam bentuk braille.

e. Guru harus menggunakan musik yang dapat memberikan rasa aman, merangsang pikiran, dan membantu murid yang buta untuk membangun konsep pebelajaran. Musik juga dapat memberikan kesempatan pertumbuhan mental, spiritual, dan sosial.

f. Krayon, kertas, pensil, tanah liat, dan cat air semuanya dapat membantu anak yang memiliki kelemahan pada penglihatan untuk mengekspresikan emosi mereka. Bantulah mereka untuk mengekspresikannya melalui seni dan keterampilan. Meskipun untuk melakukannya mereka membutuhkan bimbingan yang lebih daripada anak-anak lain.

g. Bermain peran membantu anak mengingat peristiwa, ide-ide, dan situasi.

Kegiatan ini juga dapat membantu mereka mengingat kejadian-kejadian di rumah mereka dan situasi lainnya. Berbagai pengalaman dapat diperagakan, bahkan pengalaman-pengalaman dari situasi nyata yang dialami oleh anak.

6. Cara membantu anak dengan gangguan pendengaran

Pada gangguan pendengaran, anak dapat dibantu dengan :

a. Menjelaskan setiap kegiatan yang dilakukan, mengapa dilakukan dan harus diselesaikan dengan visual suport.

b. Selalu menggunakan gambar dan tulisan untuk menjelaskan suatu objek, konsep, dan bahasa.

c. Menjelaskan hal-hal yang dilihat selama dalam perjalanan atau yang menarik perhatian anak.

d. Berbicara dengan jelas, tepat, dan dalam tekanan yang normal pada anak.

e. Tunjukkan ekspresi yang jelas untuk mewakili apa yang dibicarakan agar anak dapat membaca mimik dan bibir sehingga dapat mengerti maksud pembicaraan.

7. Cara membantu anak unggul dan berbakat istimewa

Cara membantu anak berbakat diantaranya adalah :

a. Menyusun materi pembelajaran yang selalu menantang bagi anak karena jika terlalu mudah anak akan cenderung cepat bosan dan membuat keributan.

b. Tidak terlalu sering mengulang materi yang sama sehingga anak tidak merasa jenuh.

c. Merancang model-model pembelajaran yang menghargai sumbangan pemikiran siswa.

d. Pembelajaran harus berbasis pada anak, bahwa setiap anak memiliki kecepatan yang berbeda, makan harus diperlakukan berbeda pula sesuai tingkat kemampuannya.

8. Cara membantu anak dengan gangguan spektrum autis

Anak dengan gangguan spektrum autis dapat dibantu dengan cara :

a. Menciptakan lingkungan yang mendorong semangat belajar. Sediakan berbagai macam kesempatan sehingga mereka lebih senang belajar, misalnya dengan menyediakan benda-benda seperti puzzle sampai melukis di komputer. Hal ini penting untuk merangsang keingintahuan mereka.

b. Menyediakan kehidupan dan lingkungan yang kondusif. Hal ini merupakan dasar yang kuat untuk membantu mempelajari kehidupan di sekolah maupun di rumah. Termasuk kesempatan anak mendapat tidur yang cukup dan makan teratur dengan gizi cukup. Batasi televisi dan video game agar waktu mereka tidak tersita oleh hal-hal yang tidak bermanfaat.

c. Memberi contoh mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Tunjukkan kepada anak-anak bagaimana menggunakan alat-alat yang berhubungan dengan pengorganisasian seperti tabel tugas, kalender, buku catatan, binder dan tas punggung.

d. Ajari mereka kemampuan belajar efektif. Dorong mereka agar memiliki waktu rutin untuk belajar dengan menyediakan tempat belajar yang bebas dari gangguan.

e. Dorong anak selalu berpartisipasi dalam kelas yang akan meningkatkan keinginan mereka dalam belajar.

f. Tunjukkan ketertarikan mendengarkan cerita mereka dengan bertanya apa yang telah mereka lakukan. Perbincangkan

mengenai berbagai hal yang berhubungan dengan kesukaan anak. Jika terjadi masalah, coba cari pemecahannya bersama anak.

E. Video scribe

1. Pengertian video scribe

Video Scribe Sparkol adalah software yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (Salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 80.000 orang lebih. Menurut Sparkol *VideoScribe* adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah. Anda diberdayakan untuk membawa dampak pesan Anda tanpa pengetahuan, teknis, atau desain (Air, 2013: 3). Menurut Sutrisno (2016: 2) *VideoScribe* merupakan sarana yang baik untuk pengembangan belajar mandiri di rumah maupun di sekolah.[15]

Whiteboard animation video dikenal dengan banyak nama lain, seperti *'sketch videos*', *'doodle videos'*, *'video scribing'* atau *'explainer videos'*, meskipun begitu, orang lebih nyaman menyebutnya *whiteboard animation* (animasi papan tulis). *Whiteboard animation* (animasi papan tulis) adalah di mana seorang seniman membuat sketsa

gambar dan teks di atas papan tulis, atau mungkin kertas atau kanvas, untuk menggambarkan sebuah skrip tertentu atau narasi (Darmawan, 2013:4). [15]

Menurut pengertian diatas *videoscribe sparkol* white board animation adalah sofware yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran yang di sampaikan guru melalui gambar dan audio visual dengan mudah dan merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar, suara, dan musik. *Video Scribe Sparkol* sebuah media pembelajaran yang dapat memungkinkan menampilkan gambar-gambar yang tidak dapat disajikan di dalam kelas. [15]

2. Keunggulan video scribe

Menurut Mayer dalam Air, dkk (2013:23) dalam penelitiannya mengemukakan kelebihan penggunaan media *video scribe Sparkol* dalam proses pembelajaran, sebagai berikut: [15]

a. Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan.
b. Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks.
c. Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.

3. Kelemahan video scribe

Menurut Daryanto (209:79) mengemukakan beberapa kekurangan media video dalam proses pembelajaran sebagai berikut: [15]

a. Opposition, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
b. Material, pendukung Video membutuhkan alatproyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
c. Budget,untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

F. *Sofware* pendukung perancangan sistem

1. Camtasia

Camtasia adalah software perekam layar computer yang di buat oleh perusahaan techsminth. Software ini sebagaimana software pembuat video lainya, mampu merekam aktivitas layar computer. camtasia mampu merekam dengan hasil video yang bagus, selain itu dapat pula di sertakan atau di buat video tutorial dengan format power point. Langkah – langkah pembuatan video tutorial dengan camtasia, sebagi berikut :[13]

a. Merekam layar computer *(rekorder)*

Perekam layar computer dapat dilakukan dengan meng-klik tombol “record”. Dalam recording ini terdapaat beberapa fasilitas yang membantu dalam proses perekaman layar computer.

b. Mengedit hasil video tutorial *(editing)*

Setelah melakukan perekaman, langkah selanjutnya yang sangat penting adlah editing video. Tanpa proses pengeditan maka video yang di hasilkan tidak dapat di pantau hasilnya untuk kemudian di lakukan nya penambahan atau pengurangan seperlunya sesuai kebutuhan.

Editing melalui camtasia dapat dilakukanpada layar editing atau di sebut timeline. Dalam timeline, editor (pengguna) dapat menambahkan gambar, merekam tambahn file, video klip, dan audio.

c. Memproduksi video dan membagikannya *(sharing)*

Proses produksi video biasanya lebih dikenal dengan istilah rendering. Dari proses rendering ini, video tutorial dapat di-*upload* ke sosial media, seperti youtube, screencast.com dalam web ataupiranti *mobile.* selain di simpan dengan cara di *upload*, dapat pula disimpan dalam bentuk file video dalam computer.

G. Kerangka Berfikir Penelitian

Permasalahan yang didapatkan dalam perancangan video tutorial ini adalah bahwa belum adanya video tutorial yang membantu digunakan untuk

menarik minat siswa untuk belajar dan sebagai supplement dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut penulis akan melakukan penyelesaian masalah dengan menggunakan metode penelitian R&D (Research and Developmen). Di mana metode R&D ini menggunakan model 4D. Pada tahap Develop penulis menggunakan model luther sutopo.

Setelah semua proses dilaksanakan maka akan didapatkan suatu output berupa video tutorial untuk bahan pendukung pembelajaran. Kemudian, akan dilaksanakan suatu uji produk. Di mana uji produk ini akan berguna untuk mengetahui begaimana kevilidan, kepaktisan, dan keefektifan produk yang penulis buat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan januari - februari 2020 Tempat dipilih berdasarkan pertimbangan kondisi sarana dan prasarana yang ada disekolah tersebut cukup memadai sehingga dapat mendukung pelaksanaan penelitian ini, kemudian materi yang diajarkan sesuai dengan jenjang pendidikan yang akan diajarkan.

Penelitian ini akan dilaksanakan di Paud Terpadu Inklusi Istiqamah Islamic School surau kamba. Pemilihan tempat penelitian ini didasarkan atas pertimbangan sebagaimana yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, dengan cara mengumpulkan data dari guru kelompok belajar.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Reasearch And Development* (penelitian dan pengembangan). Hal ini didukung oleh pendapat Sugiyono yang mendefinisikan metode penelitiaan dan pengembangan sebagai “metode penelitiaan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut".[16]

Research and Development (*R&D*) adalah metode penelitian yang sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji

keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efesien, produktif, bermakna.

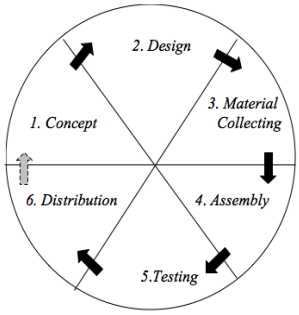
Research And Development (penelitian dan pengembangan) dilaksanakan melalui beberapa langkah. Syaodih mengemukakan langkah-langkah *Research And Development* (penelitian dan pengembangan) memodifikasikan menjadi: studi pendahuluan yang meliputi studi literatur, studi lapangan dan penyusunan draf awal produk, uji coba dengan sample terbatas (uji terbatas) dan uji coba dengan sample lebih luas (uji coba lebih luas), uji coba produk melalui sosialisasi produk.

R & D *(Research And Development)* yang digunakan penulis dalam pelitian ini adalah model pengembangan 4-D *(Four-D)* dan menggunakan model pengembangan system dari Luther Sutopo.

C. Model Pengembangan Multimedia

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo[17] Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

Sutopo mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia
Sumber : Iwan Bintano, Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya,(Yoyakarta:Andi Offeset,208)

1. ***Concept***

   Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat memengaruhi pembuatan desain.[17]

2. ***Design***

   Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup

menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada praktiknya, pengerjaan proyek pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan bahan atau pengurangan bagian aplikasi, atau perubahan-perubahan lain.

3. *Material Collecting*

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan.Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap assembly. Namun, pada beberapa kasus, tahap material collecting dan tahap assembly akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.[17]

4. *Assembly*

Tahap a*ssembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak authoring, seperti Macromedia Director, Selain itu, Macromedia Flash atau produk open source yang gratis, yaitu Sophie yang dapat berjalan di Linux maupun di Mac OS X juga dapat digunakan.

5. *Testing*

Tahap Testing (pengujian) dilakukan oleh ahli media, ahli biologi dan ahli pakar. Setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian alpha (alpha test) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

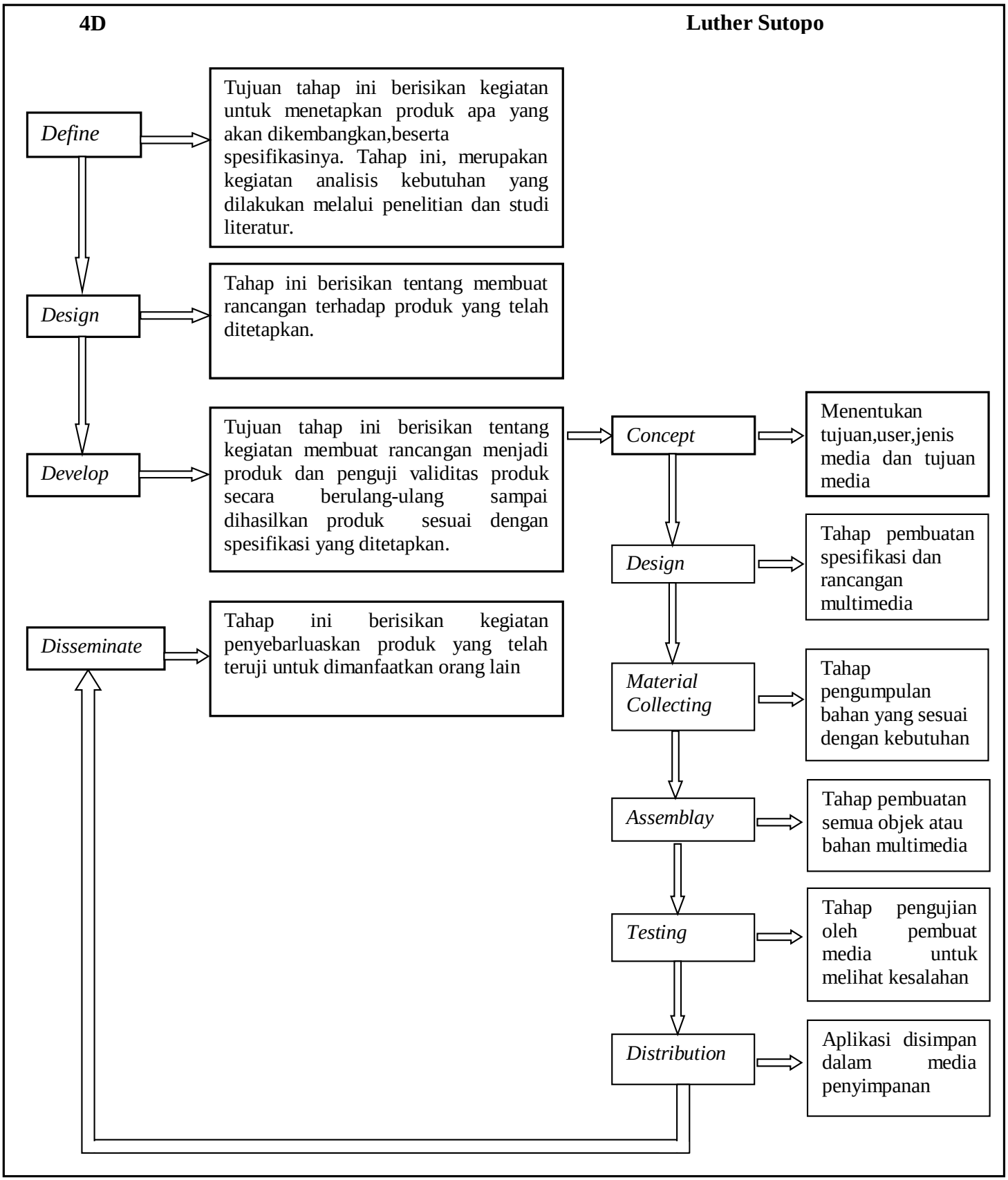
6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap *concept* pada produk selanjutnya.[17]

D. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang penulis laksanakan yaitu mengkolaborasikan langkah penelitian R&D versi 4-D dan model pengembangan sistem dari Luther Sutopo.

Tabel 3.1 Tahapan Penelitian



Dari gambar 3.1 skema tahapan penelitian, penulis merincikan yaitu:

1. *Define*

   Pada tahap ini penulis melakukan studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai media lama yang sedang berjalan, dan mencari serta menentukan potensi dan masalah yang terjadi di lokasi penelitian. Untuk menemukan potensi dan masalah dilakukan dengan metode kualitatif. Sumber data/informasinya adalah guru kelempok belajar. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

   Studi lapangan juga dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang media pembelajran di Paud Terpadu Inklusi Istiqamah Islamic School surau kamba seperti apa yang harus dibuat dan diterapkan. Metode yang digunakan adalah dengan kualitatif. Sumber data/informasinya adalah guru guru kelempok belajar sebagai . Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data dengan analisis kualitatif.

   Studi literartur yang dipelajari adalah yang terkait dengan media pembelajaran. Melalui studi literatur diharapkan dapat diperoleh pemahaman secara teoritis tentang sistem. Sebelum dikembangkan literatur tersebut dapat menjadi

jembatan peneliti dalam merancang akan konsep desain dengan rancangan produk yang cocok sesuai kebutuhan.

2. *Design*

   Hasil dari studi lapangan dan studi literatur digunakan untuk membuat perancangan media pembelajaran. Secara garis besar pembuatan rancangan aplikasi diawali dengan :

   a. Mencari media yang relevan
   b. Menyusun spesifikasi perancangan produk
   c. Melakukan evaluasi konsep-konsep yang ditawarkan
   d. Menggambarkan wujud perancangan produk

3. *Develop*

   Dalam tahap ini penulis melakukan pengembangan media dengan menggunakan model pengembangan sistem dari luther sutopo, yaitu:

   1) Concept yaitu, penulis membentuk kebutuhan dari semua elemen dan menganalisa kebutuhan *user*.
   2) Design yaitu, penulis melakukan perancangan media, membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak.
   3) Material kollecting yaitu tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan.
   4) Assemblay yaitu, tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia.

5) Testing yaitu, penulis melakukan pengujian media yan akan dipakai.
6) Distribution yaitu Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan.

4. *Disseminate*

Yaitu penulis melakukan penyebarluasan media yang telah dihasilkan di lokasi penelitian.

E. Uji Produk

1. Uji Validitas Produk

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditasan (kesahihan). Van Den Akker menyatakan validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state ofthe art* dan berbagai macam komponen dari intervensi yang berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya, disebut juga dengan validitas konstruk. Produk pembelajaran dikatakan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai, disebut dengan validitas isi.[18]

Analisis validitas berupa kelayakan isi, berdasarkan lembar validasi dilakukan oleh validator maka akan dapat menyimpulkan valid atau tidaknya suatu produk atau aplikasi.

Uji validitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik Aiken's V sebagai berikut :[19]

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

s : r – lo

lo :Angka penelitian validitas yang terendah.

c : Angka penelitian validitas yang tertinggi.

R : Angka yang diberikan oleh seorang penilaian.

n : Jumlah penilai.

Untuk menetukan validitas angka "V" diperoleh antara 0,00 sampai 1,00. Kategori penentuan validitas formula Aiken menyatakan bahwa sebuah produk valid jika memiliki rentang nilai Aiken's V dari 0.70 – 1.00 dan tidak valid jika nilai Aiken's kecil dari 0.70 .[20]

2. Uji Praktikalitas Produk

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Dalam kerja berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, dapat disinyalir bahwa mengukur tingkat kepraktisan dilihat dari apakah Guru mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh siswa.

Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis bahwa model dapat diterapkan dilapangan dan tingkat keterlaksanaannya model termasuk kategori "baik". Istilah "baik" ini masih memerlukan indikator-indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat "kebaikan" dari keterlaksanaan model. Data hasil uji praktilitas dianalisis dengan presentase peritmenya dengan rumus : [21]

$$Nilai\ pratikalitas = \frac{jumlah\ skor\ yang\ di\ peroleh}{jumlah\ skor\ tertinggi} x80\%$$

Adapun ketentuan dari purwanto sebagai berikut:

Tabel 3.3 : Kriteria Praktikalitas

Presentase	Kriteria
87% - 100%	Sangat Praktis
77% - 85%	Praktis
70% - 75%	Cukup Praktis
≤54%	Sangat tidak Praktis

3. Uji Efektifitas Produk

Keefektifan suatu bahan ajar dapat dilihat dari efek potensial yang berupa kualitas hasil belajar, sikap, dan motivasi peserta didik. Nieveen mengukur tingkat keefektifan dari tingkat penghargaan siswa dalam mempelajari program, dan adanya keinginan siswa untuk terus menggunakan pelaksanaan program tersebut.[22]

Berdasarkan hal tersebut, penguji membuat lembar angket uji efektifitas produk dengan mengambil respon guru, apakah video ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Penilaian validator terhadap masing-masing pernyataan dianalisis dengan menggunakan formula *Kappa Cohen*, dimana pada akhir pengolahan diperoleh momen kappa. Formula *Kappa Cohen* yang digunakan pada pengolahan data dapat dilhat pada pers. 1. Untuk menentukan kategori keputusan dari momen kappa yang diperoleh dapat dilihat berdasarkan Tabel kappa.

$$\text{Moment Kappa (K)} = \frac{P_o - P_e}{1 - P_e}$$

Keterangan:

K = momen kappa yang menunjukkan efektifitas produk

P_o = *Observed Agreement* yaitu proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang berikan validator dibagi jumlah nilai maksimal.

P_e = *Expected Agreement* yaitu proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah nilai total yang diberi validator dibagi jumlah nilai maksimal.

Menurut Boslaugh menjelaskan bahwa tidak ada standar yang pasti terhadap penilaian Kappa yang menyatakan penilaian dalam kategori tinggi atau rendah. Namun beberapa peneliti menggunakan kategori penilaian Kappa seperti berikut.[23]

Tabel 3.3 Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa (κ)

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,71 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,70	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah
≤ 0,00	Tidak efektif

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. DEFINE

a. Analisis Masalah

Pada tahap ini, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menetapkan masalah dasar dalam pembelajaran untuk anak ABK. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dengan seorang guru yang benama pak Deni Eka Putra,S.Pd penulis tanggal 24 September 2019 di Paud Terpadu Inklusi Istiqamah Islamic School surau kamba, terdapat 20 orang , anak yang berkebutuhan khusus dari jumlah 87 siswa, penyampaian materi pembelajaran oleh guru belum menggunakan media pembantu,kelengkapan APE (Alat Permainan Edukasi) yang kurang lengkap ,dan siswa berkebutuhan khusus sulit untuk memahami apa yang di jelaskan oleh guru. Permasalahan lainnya adalah Siswa kurang paham pelajaran di sebabkan salah satunya karena media yang kurang, sehingga Siswa tidak focus memperhatikan pelajaran yang di sampaikan guru karena merasa bosan, Hal ini dikarenakan kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan pelajaran dan dalam penggunaan media pembelajaran.

Jadi disini penulis ingin menyediakan media alat bantu seperti video tutorial untuk membantu guru agar pembelajaran tercapai dengan baik.

b. Analisis Kebutuhan

a) Kebutuhan *User*

1) Guru

Untuk membuat siswa memperhatikan pembelajaran, guru membutuhkan sebuah media pembelajaran yang bisa menarik minat dan perhatian siswa. Dengan adanya media pembelajaran tersebut akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan suasana pembelajaranpun akan lebih kondusif serta adanya umpan balik (*Feedback*) antara guru dan siswa.

2) Siswa

Siswa saat ini lebih menyukai hal yang bergambar, berwarna, bersuara, dan bergerak seperti video. Dalam pembelajaran siswa menginginkan penyampaian materi pelajaran dengan cara yang menarik seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik dan disertai dengan animasi, musik dan video. Dengan adanya media pembelajaran video, siswa akan tertarik mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

b) Kebutuhan Media

Untuk membuat media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran lebih kondusif maka pemilihan bahan yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran harus sesuai dengan yang diinginkan *user* (pengguna). Seperti pemilihan gambar yang menarik, musik yang sesuai, dan video dengan kualitas yang bagus. Dalam pembuatan media pembelajaran tersebut, membutuhkan beberapa aplikasi agar media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan yang diinginkan, seperti:

1) Videoscribe, aplikasi ini adalah aplikai utama dalam media pembelajaran ini.
2) Camtasia, aplikasi ini digunakan untuk membuat video tutorial yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih mudah dimengerti.

c) Kebutuhan Teknologi

Media pembelajaran yang telah jadi akan dikemas dalam bentuk *compact disk* (CD) atau yang lain interaktif yang dapat dijalankan menggunakan media komputer dan sistem audio visual lain untuk menjalankannya. Dengan bentuk CD interaktif ini, pengguna tidak hanya dapat

melihat dan mendengar, tetapi juga dapat melakukan interaksi dengan media tersebut.

Berdasarkan masalah tersebut maka dibuatlah sebuah media pembelajaran berbasis video tutorial yang diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Tahap pendefenisian ini bertujuan agar media pembelajaran dapat membantu siswa mudah mengerti.

Media pembelajaran berbasis video tutorial ini dirancang untuk Anak ABK, dimana anak ABK lebih tertarik pada hal yang bergambar, berwarna, musik dan video. Gambaran dari media pembelajaran berbasis video tutorial ini terdapat beberapa bagian yaitu *intro* atau pembukaan, menu utama, materi, dan profil. Saat media ini dibuka akan tampil intro atau pembukaan dari media pembelajaran ini.

2. *DESIGN* (PERANCANGAN)

Pada tahap ini, penulis membuat gambaran atau rancangan tentang desain pembelajaran yang akan digunakan berdasarkan kebutuhan pengguna. Dimana desain pembelajaran berkenaan dengan proses pembelajaran yang dapat dilakukan siswa untuk mempelajari suatu materi pelajaran yang di dalamnya mencakup rumusan tujuan

yang harus dicapai atau hasil belajar yang diharapkan, rumusan strategi yang dapat dilaksanakan untuk mencapai tujuan, teknik dan media yang damanfaatkan.

Dalam desain pembelajaran ini, penulis menggunakan strategi pembelajaran AIKEM (Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) sebagai suplemen. Yang dimaksud dengan pembelajaran AIKEM adalah sebuah pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengerjakan kegiatan yang beragam dalam rangka mengembangkan keterampilan dan pemahamannya, dengan penekanan siswa belajara sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar, supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

3. *DEVELOPMENT* (PENGEMBANGAN)

Development merupakan tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan. Tahapan ini terbagi pada :

a) *Concept* (Pengonsepan)

Media pembelajaran berbasis video tutorial ini dirancang untuk siswa ABK, dimana siswa ABK lebih tertarik pada hal yang bergambar, berwarna, musik dan video. Gambaran dari media pembelajaran berbasis video tutorial ini terdapat beberapa bagian yaitu *intro* atau pembukaan, menu utama, materi, dan profil yang menarik serta kombinasi warna sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

Perancangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini dibuat dengan menggunakan videoscribe sebagai software utama dan didukung oleh camtasia.

b) *Design* (Perancangan)

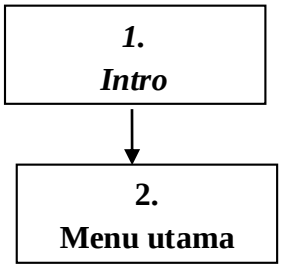
Pada Tahap Ini Dilakukan Desain Struktur Navigasi, *Storyboard* Dan *User Interface.*

a. Desain Struktur Navigasi

struktur menu pada media pembelajaran dalam bentuk multimedia video tutorial pengenalan tema ini menggunakan desain *hierarki* model.

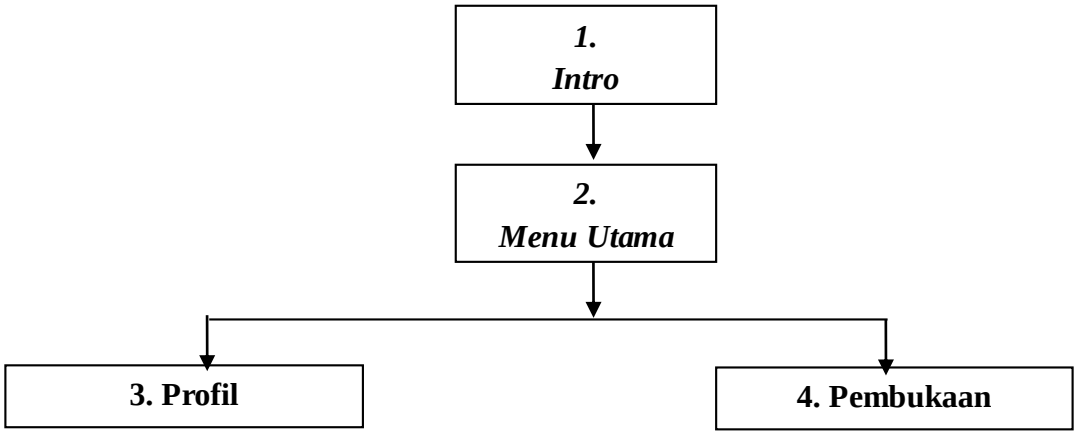
1) Struktur Navigasi Menu intro

Struktur navigasi menu intro ini menjelaskan lokasi halaman pertama dan dilanjutkan kemenu utama langsung menjelaskan materi yang akan dibahas dalam video sebelum melakukan pratikum. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



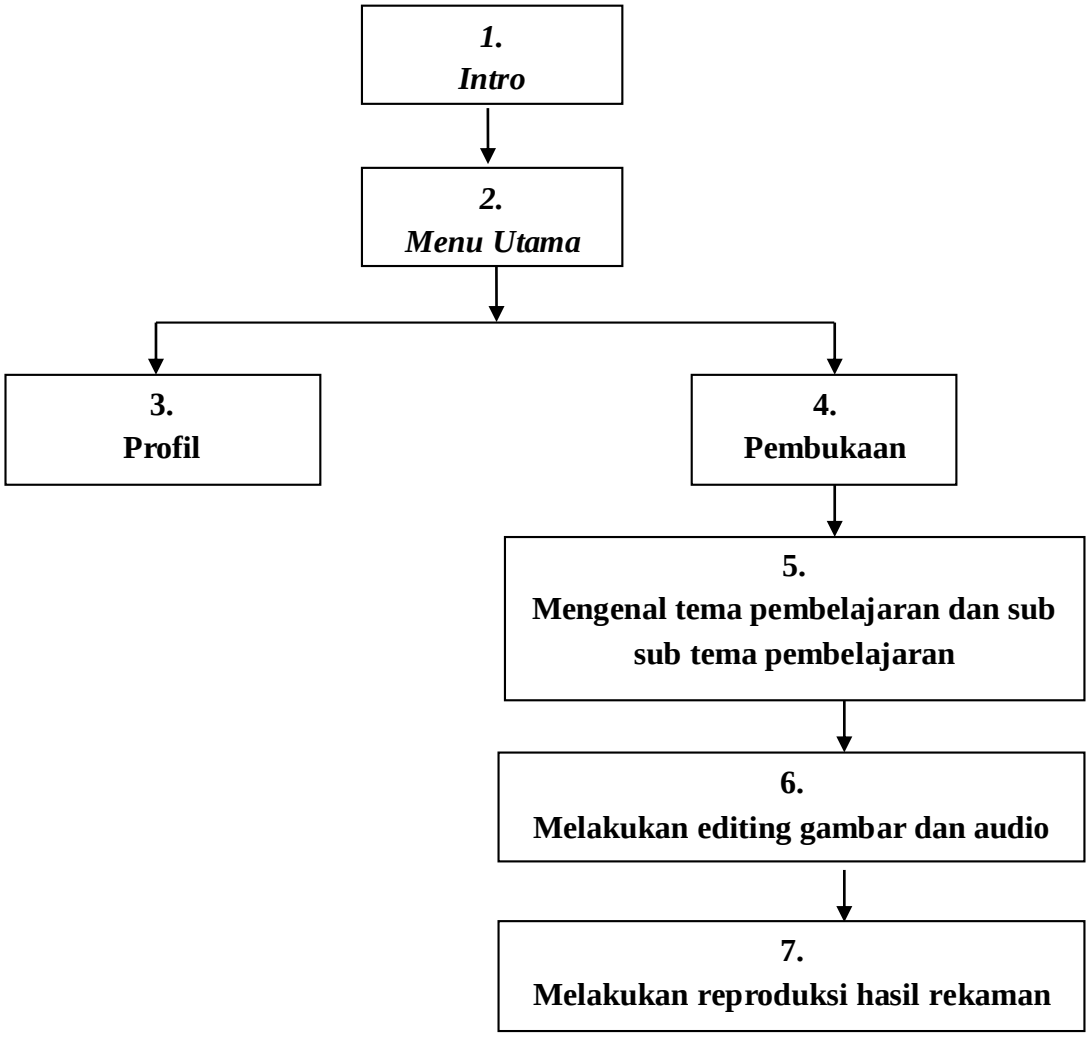
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Intro

2) Struktur Navigasi Menu Utama



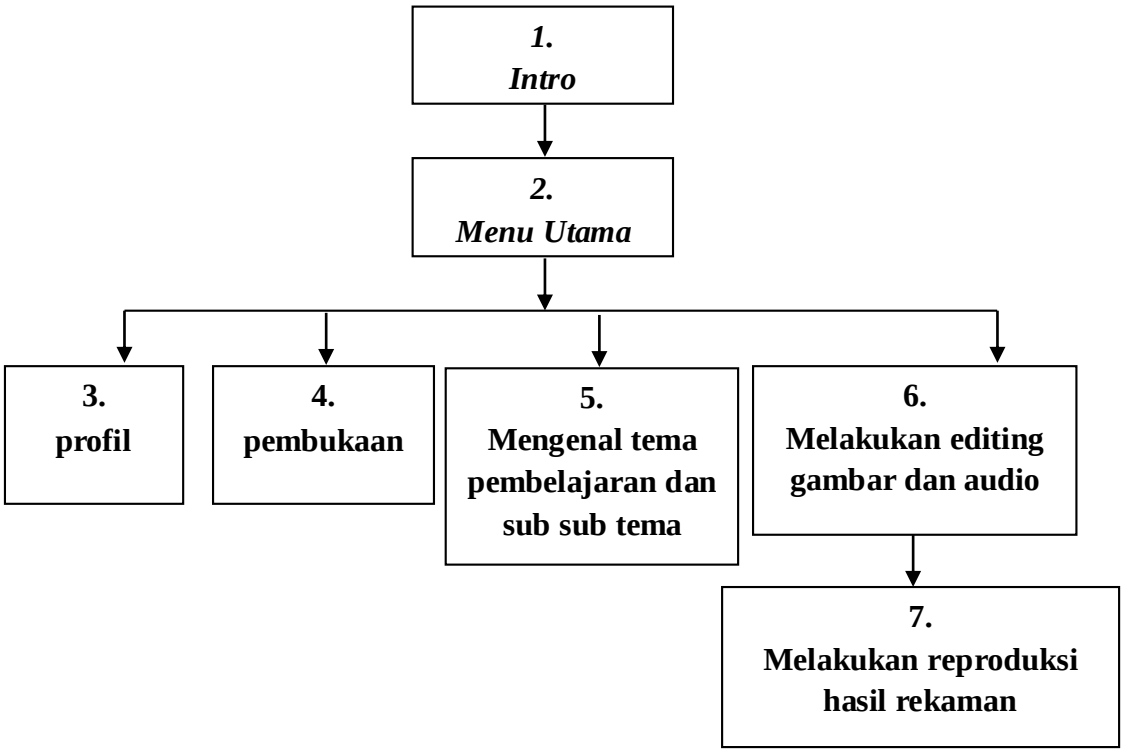
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu Utama

3) Struktur Navigasi Penjelasan tema



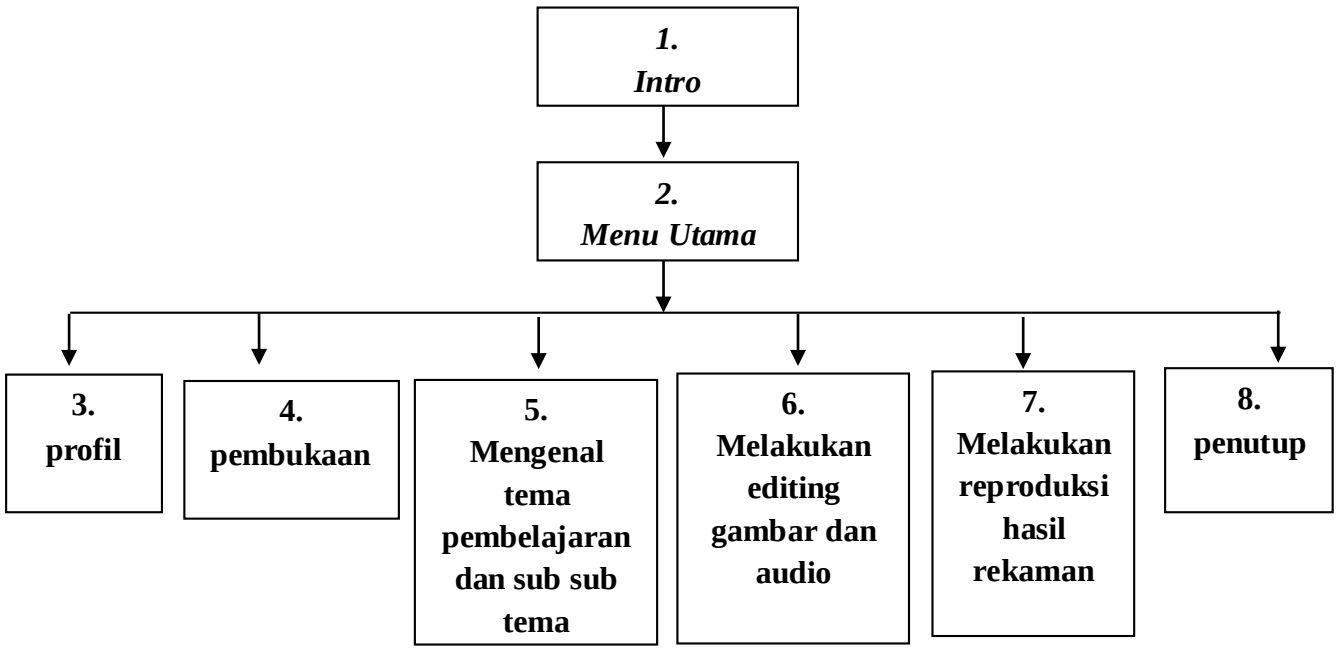
Gambar 4.3 Struktur Navigasi Penjelasan tema

4) Struktur Navigasi Video Mengenal sub sub tema pembelajaran



Gambar 4. 4 Struktur Navigasi Video penjelasan sub-sub tema pembelajaran

5) Struktur Navagasi Penutup



Gambar 4.5 Struktur Navigasi Penutup

b. Desain *Storyboard*

Gambaran dari scene, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan storyboard. Hasil dari perancanagan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. Perancangan storyboard secara ringkas untuk setiap *scen*e dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

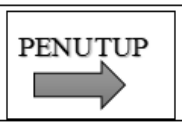
Tabel 4.1 *Storyboard* Ringkas

Scene 1	Intro
Scene 2	Menu Utama
Scene 3	Profil
Scene 4	Pembukaan
Scene 5	Video mengenal tentang tema
Scene 6	Video mengenal tentang kendaraan
Scene 7	Video mengenal tentang pekerjaan
Scene 8	Penutup

c. Desain *Interface* (Antar Muka)

Rancangan interface pada video tutorial ini dirancang untuk guru dan siswa ABK di Di Paud Terpadu Inklusi Istiqamah Islamic School Surau Kamba, maka dari itu menampilkan aplikasi ini bisa diputar menggunakan Gom Player, VLC Media Player dan masih banyak juga aplikasi lainnya. Berikut ini adalah beberapa rancangan interface (antar muka) yang diputar melalui VLC Media Player.

Tabel 4.2 Rancangan Antar Muka

scane	*Visual*	*image*	*audio*
1		Background,animasi	Music,Mp3
2		Background,animasi	Music,Mp3
3		Background,animasi	Music,Mp3
4		Background,animasi	Music,Mp3

c) *Material Collecting*(pengumpulan Bahan)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan bahan yang dikumpulkan adalah image atau gambar, video, audio, foto digital, *background*, *movie* jadi *image-image*

pendukung lainnya pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

d) *Assembly*(Pembuatan)

Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan desain yang telah dilakukan sebelumnya.

a. Pembuatan Objek dan *Background*

Objek gambar pada aplikasi ini dibuat menggunakan aplikasi coreldraw, namun ada juga yang mengambil gambar-gambar *clipt art*. Untuk background menggunakan *wallpaper* yang disesuaikan dengan materi yang dijelaskan. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja.

b. Test *Movie* dan Publikasi File

Setelah semua tahapan pembuatan media ini selesai, tahap selanjtnya adalah melakukan test movie dengan tujuan untuk mengetahui apakah media yang dibuat dapat berjalan atau tidak terjadi error. Apabila masih terdapat kesalahan atau error maka harus dilakukan perbaikan hingga media dapat berjalan dengan baik. Test movie ini akan menghasilkan file dengan ekstensi tahap selanjutnya yaitu merender *file* dengan tujuan agar aplikasi video media

pembelajaran ini dapat digunakan baik disekolah ataupun dirumah.

c. Tampilan Hasil

1. Halaman Intro/*Loading*

Pada halaman intro ini akan dialihkan ke scene yang terdapat didalamnya halaman Menu Utama. seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.6 Tampilan intro

2. Halaman Menu Utama

Pada halaman Menu Utama ini, terdapat judul video dan narasumber.

3. Halaman Profil

Pada Halaman Profil ini, terdapat profil tentang penulis Halaman tersebut terlihat pada gambar

dibawah ini :



Gambar 4.7 Tampilan Profil

4. Halaman Video mengenal tentang tema

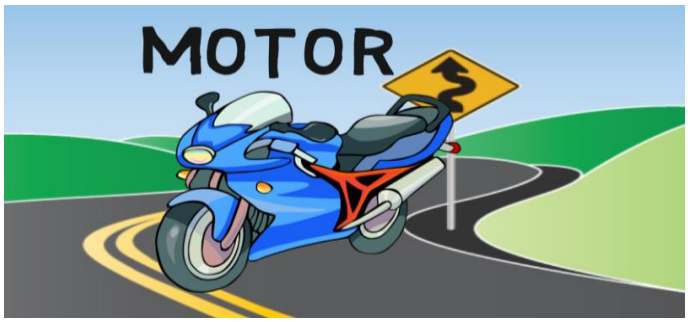
   Pada halaman ini, terdapat informasi mengenai bagian-bagian tema pembelajaran. Video tersebut terlihat pada gambar dibawah ini :



   Gambar 4.8 Tampilan Video mengenal tentang tema

5. Halaman Video mengenal tentang kendaraan Pada halaman ini, terdapat informasi tentang kendaraan pembelajran . Pada halaman Video mengenal tentang

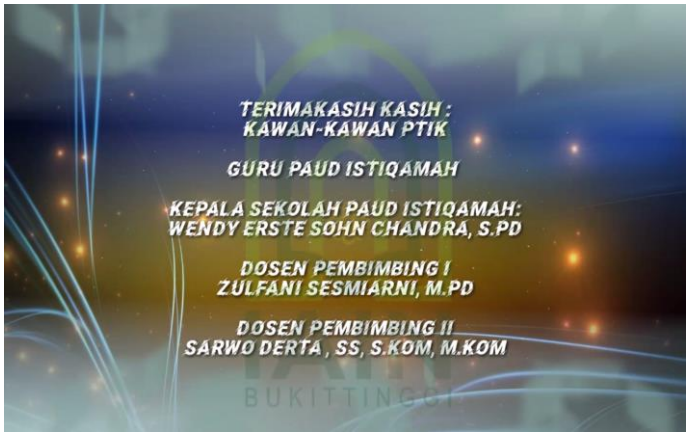
kendaran, terdapat beberapa kendaraan sebagai berikut :



Gambar 4.9 Tampilan video mengenal kendaraan

6. Halaman Penutup

Halaman Penutup berisi tentang ucapan terima kasih karena telah menggunakan video ini. Dan juga ucapan terima kasih kepada teman-teman yang membantu dalam penyelesaian video ini.



Gambar 4.10 Tampilan Penutup

e) ***Testing***

Testing adalah tahap pengujian produk jadi. Apabila ada kesalahan tayangan akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk kepada tahap selanjutnya yaitu *distribution*. Tahap testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan pada tahap pengujian, media diuji dengan metode *blackbox*.

a. Pengujian dengan metode *blackbox*

Pengujian dengan menggunakan metode *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk memperihatkan bahwa fungsi-fungi bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, pengintegrasian eksternal data dapat berjalan dengan baik.

Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian :

Tabel 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

No	Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
1	Pengujian Menu Intro	Tayangan yang dihasilkan menu utama	Pengujian Unit	*Blackbox*
		Tayangan mengenal tentang kendaraan	Pengujian Unit	

2	Pengujian Menu Utama	Video mengenal pekerjaan		*Blackbox*
		Penutup		

b. Pengujian Menu Intro adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Pengujian Menu Intro

Khasus dan hasil Uji Coba Produk			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Putar Video	Menampilkan Menu Utama	Menu Utama Tampil	Diterima

c. Pengujian Menu Utama adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Pengujian Menu Utama

Khasus dan hasil Uji Coba Produk			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Tayangan video tentang kendaraan	Menampilkan jenis – jenis kendaraan	Tayangan video jenis – jenis kendaraan	Diterima

d. Pengujian Menu Tutorial Perbaikan

Tabel 4.6 Pengujian Tutorial

Khasus dan hasil Uji Coba Produk			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
video memahami tentang kendaraan	Menampilkan tentang kendaraan	kerja tentang kendaraan	Diterima

e. Pengujian menu penutup adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Pengujian Menu penutup Tutorial

Khasus dan hasil Uji Coba Produk			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Tayangan Penutup Video	Menampilkan tayangan Penutup	Tayangan Penutup Tampil	Diterima

f. Hasil Pengujian Fungsionalitas

Tabel 4.8 Pengujian Fungsionalitas Tutorial Perbaikan

No	**Pengujian**	**Error**	**Validitas**
1	Tayangan Video	-	Valid

2	Audio	-	Valid
3	Animasi	-	Valid

g. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan beberapa pengujian, output yang dihasilkan dari video ini telah sesuai dengan perancangan.

f) *Distributioan*

Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi diburning ke DVD (*Digital Versatile Disc*) dengan menggunakan perangkat *Nero Startsmart Essentials* dan dikemas sehingga produk menjadi siap pakai. Dalam apikasi ini terdapat beberapa file pendukung yaitu:

1. File mpeg, yaitu menjelaskan program player

   Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan spesifikasi hardware da software sebagai berikut:

   a. Hardware

   Untuk menjalankan aplikasi multimedia ini dibutuhkan *Personal Computer* (PC) atau HP.

   b. Software

   Aplikasi multimedia ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus terinstall pada komputer untuk menjalankannya,

4. PENYEBAR LUASAN (*DISSEMINATE*)

Pada tahap disseminate peneliti melakukan proses penyebaran media seperti menampilkan media dihadapan siswa didalam ruangan inklusi, peneliti juga membagikan media kepada orang tua siswa sehingga siswa bisa belajar baik disekolah maupun dirumah. Apabila ada respon sasaran pengguna bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan pembagian ke seluruh siswa.

B. PEMBAHASAN

a) Uji Validitas Produk

Untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap dipakai perlu dilakukannya uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk isi dari produk yang telah dibuat dengan tujuan melihat ketepatan dari produk. Uji validitas produk untuk ahli media dan ahli bidang studi yang dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada ahli tersebut. Untuk uji validitas penulis mengambil tiga orang ahli yang diminta untuk memvalidasi produk yang penulis rancang yaitu bapak Agus Nur Khomarudin,S.Pd, M.Kom, Bapak Dr. supratman Zakir M.Kom, dan Dr.Iswantir,M.Pd Dengan nilai rata-rata 0,87 yaitu kriterianya valid. Dengan kesimpulan tampilan keterpaduan isi produk dan komunikasi visual produk sudah valid dapat digunakan tanpa revisi disarankan untuk penggunaan bahasa lebih lancar lagi dalam

pembuatan produk ini, yaitu penambahan tujuan dari media pembelajaran berbasis video untuk siswa ABK di TK istiqamah.

b) Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dalam mempertimbangkan intervensi yang dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur dari pendapat guru apakah produk tesebut mudah senang digunakan guru kepada siswa. Untuk uji praktikalitas peneliti ditujukan kepada guru ABK (anak berkebutuhan khusus) yaitu Bapak Wendi Erste Sonh Chandra,S,Pd Kesimpulannya dengan nilai rata-rata 0,98 sangat praktis. Dengan kesimpulan, isi dan bahasa produk sangat praktis digunakan serta mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan produk dapat digunakan.

c) Uji Efektivitas Produk

Efektivitas suatu produk dapat dilihat dari efek dari sikap dan motivasi peserta didik. Bagaimana seorang siswa dapat tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk Uji Efektivitas peneliti tujukan kepada guru pendamping siswa yaitu bapak Deni Eka Putra,S.Pd. Dengan rata-rata 0,97 kriteria sangat tinggi. Dengan kesimpulan tampilan, isi dan kemanfaatan media digunakan oleh siswa serta produk Video tutorial Media Pembelajaran untuk Anak

ABK dan dapat membangkitkan semangat belajar siswa pada saat proses pembelajaran.

Ketiga Uji Produk tersebut dilakukan kepada masing-masing pakarnya dan telah dilakukan ketiga pengujian tersebut untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada halaman lampiran.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Dengan adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar anak berkebutuhan khusus terutama penelitian ini merancang sebuah media pembelajaran berbasis video tutorial untuk anak berkebutuhan khusus dengan konsep video tutorial sehingga dapat menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, serta menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Adapun bagian-bagian media pembelajaran berbasis video tutorial ini adalah intro, menu utama dan pengenalan, video tentang materi pembelajaran, video permainan edukasi dan penutup.

B. Saran

Saran dalam media pembelajaran Perancangan Video Tutorial Untuk Anak ABK Di Paud Terpadu Inklusi Istiqamah Islamic School Surau Kamba ini penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Kepada para orang tua hendaknya selalu memperhatikan perkembangan belajar anaknya.
2. Siswa, guru dan dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.

3. Para calon guru maupun guru agar mengembangkan isi materi dari desain yang telah dirancang.
4. Bagi pengguna maupun *user* agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi penulis agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

[1] Hasbullah, *Hasbullah, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali, 2012.

[2] D. Ponegoro, *Al-Quran Tajdwid & Penerjemah*. Bandung: Cv. Penerbit Diponegoro, 2016.

[3] Ery wati," manajemen pendidikan inklusi di sekolah dasar negeri 32 kota banda aceh ," *jurnal ilmiah DIDAKTIKA Februari 2014*, Vol. XIV NO 2, 368-378, 2014

[4] Heldanita," konsep pendidikan inklusif pada lembaga pendidikan anak usia dini, " *jurnal ilmiah tumbuh kembang anak usia dini*, Vol. 1 no.3. 15-24, 2016

[5] I. Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori*. Yogyakarta: Cv Andi Offset, 2010.

[6] A. Wind, *Jago Membuat Video Tutorial*. Jakarta Timur: Dunia Komputer, 2014.

[7] A. R. Nana Sudjana, *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010.

[8] M. A. S. Rusdi Nur, *Perancangan Mesin Mesin Industri.* Jakarta: Cv Andi Offset, 2010.

[9] Satrianawati, *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2018.

[10] M. Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.

[11] C. R. Rudi Susilana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilain.Pdf*. Bandung: Cv Wacana Prima, 2009.

[12] Rusaman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.

[13] A. Wind, *Jago Membuat Video Tutorial*. Jakarta Timur: Dunia Komputer, 2014.

[14] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuliatatif, Dan R & D*, 25th Ed. Bandung, 2017.

[15] Kholidin, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program *Video Scribe Sparkol* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sekolah

Menengah Atas " Alumni Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya, 2017.

[16] S. . Lowther, D.L Russell, J.D Smaldino, *Instructionaltechnology & Media For Leraning Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 209.

[17] Prof.Dr.Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuliatatif, Dan R & D*, 25th Ed. Bandung, 2016.

[18] M.Haviz, "Research And Development Penelitian Di Bidang Ke Pendidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna," *Res. Dev. Penelit. Di Bid. Ke Pendidik. Yang Inov. Produktif Dan Bermakna*, 2011.

[19] Hendryadi, "Validitas Isi:Tahap Awal Pengembangan Kuesioner," *Validitas Isitahap Awal Pengemb. Kuesioner*, Vol. 2, Pp. 160–164, 2016.

[20] H. Retnawati, *Analisis Kuantitatif Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Parama Publishing, 2016.

[21] Y. L. R. Lasmi Lestari , Heffi Alberida, "Validitas Dan Pratikalitas Lembar Kerja Peserta Didik Lkpd Materi Kingdom Plantae Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Peserta Didik Kelas X Sma Ma," *Validitas Dan Pratikalitas Lembar Kerja Peserta Didik Lkpd Mater. Kingdom Plantae Berbas. Pendekatan Saintifik Untuk Peserta Didik Kelas X Sma Ma*, Vol. 2, Pp. 160–167, 2018.

[22] M. B. . Dr. Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Pegawai-Karyawan Dan Peneliti Pemula*, 9th Ed. Bandung: Al Fabeta, 2011.

[23] Sarah Boslaugh and Paul Andrew Watters, *Statistics In A Nutshell* (United States of America: O'Reilly Media, 2008).