

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEO MODELLING*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BINA DIRI
BERPAKAIAN ANAK TUNAGRAHITA DI YAMET CDC**

(Tesis)

Oleh

AYU MAHARANI



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEO MODELLING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BINA DIRI BERPAKAIAN ANAK TUNAGRAHITA DI YAMET CDC

Oleh

AYU MAHARANI

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran *Video Modelling* materi bina diri berpakaian anak tunagrahita di Yamet CDC. Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan hasil observasi di sekolah dengan analisis perlu adanya pengembangan untuk mengatasi masalah bina diri berpakaian anak tunagrahita. Metode penelitian yang digunakan mengadaptasi dari penelitian dan pengembangan (*R&D*) Borg & Gall yang terdiri dari (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain, dan (6) Uji coba produk. *Problem Based Learning* diimplementasikan kedalam media pembelajaran sebagai model pembelajaran yang digunakan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Pengembangan media ini menghasilkan aplikasi yang berekstensi *Exe*. dengan nama “Media Pembelajaran *Video Modelling*”. Hasil validasi oleh ahli materi mendapat total 87,49 % dengan kriteria sangat valid, sedangkan hasil validasi oleh ahli media mendapat skor 80,55 % dengan kriteria valid. Hasil uji coba produk oleh guru mendapat skor 88,88 % dengan kriteria sangat layak, sedangkan hasil uji coba lapangan kepada siswa mendapat skor 89,69 % dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil respon dari siswa tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran *Video Modelling* dapat diimplementasikan untuk meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian pada anak tunagrahita di Yamet CDC.

Kata kunci: Media pembelajaran, *Video Modelling* , Bina diri berpakaian, Tunagrahita.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF MODELING VIDEO LEARNING MEDIA TO IMPROVE SELF-DEVELOPMENT SKILLS CLOTHING FOR CHILDREN WITH DELAYED CHILDREN AT YAMET CDC

By

AYU MAHARANI

The purpose of this study was to develop a Video Modeling learning media for self-development materials for children with mental retardation at Yamet CDC. This research is based on the results of observations in schools with an analysis of the need for development to overcome the problem of self-development in clothing for mentally retarded children. The research method used adapts the research and development (R&D) Borg & Gall which consists of (1) Potential and problems; (2) Data collection; (3) Product design; (4) Design validation; (5) Design revisions, and (6) product trials. Problem Based Learning is implemented into the learning media as the learning model used. Data collection techniques using observation and questionnaires. The data analysis technique in this study used descriptive statistical analysis techniques. The development of this media produces applications with the extension Exe. with the name "Video Modeling Learning Media". The results of validation by material experts get a total 87.49% with very valid criteria, while the results of validation by media experts get a score of 80.55% with valid criteria. The results of product trials by the teacher get a score 88.88% with very decent criteria, while the results of field trials to students got a score of 89.69% with very decent criteria. Based on the results of the responses from these students, it was concluded that the Video Modeling learning media could be implemented to improve dressing skills for mentally retarded children at Yamet CDC.

Keywords: Learning media, Video Modeling, Dressing self-development, mental retardation.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEO MODELLING*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BINA DIRI
BERPAKAIAN ANAK TUNAGRAHITA DI YAMET CDC**

Oleh

AYU MAHARANI

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



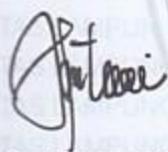
**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Tesis : PENGEMBANGAN VIDEO MODELLING
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BINA DIRI BERPAKAIAN ANAK
TUNAGRAHITA DI YAMET CDC

Nama Mahasiswa : Ayu Maharani
Nomor Pokok Mahasiswa : 1823011012
Program Studi : S-2 Magister Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing



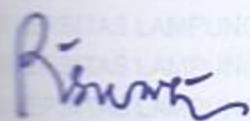
Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP. 19640914 198712 2 001



Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP.197608082009121001

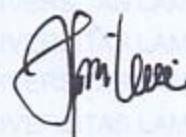
2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP. 19760808 200912 1 001

**Ketua Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan**

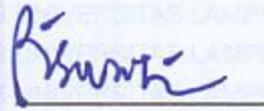


Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP. 19640914 198712 2 001

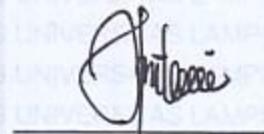
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

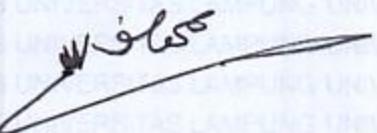
Ketua : Dr. Riswandi, M.Pd



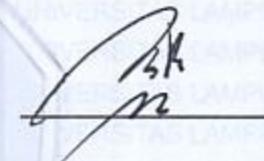
Sekretaris : Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.



Penguji Anggota : 1. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.St.



2. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Tesis : 9 Juni 2022

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan yang sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Video Modelling* untuk Meningkatkan Keterampilan Bina Diri Berpakaian Anak Tunagrahita di Yamet CDC” adalah karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung

Atas pernyataan ini apabila dikemudian hari ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat sanksi yang diberikan kepada saya, saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 20 Juni 2022



Ayu Maharani
1823011012

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Desa Tawang Rejo, Kecamatan Belitang, Kabupaten OKU Timur pada tanggal 04 April 1995, anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Mahrus dan Ibu Muryati. Mengawali pendidikan di TK Muhammadiyah Tawang Rejo diselesaikan tahun 2000. Melanjutkan ke sekolah dasar (MIN Tawang Rejo) diselesaikan tahun 2006. Melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMPN 1 Belitang Jaya) diselesaikan tahun 2009. Melanjutkan lagi ke Sekolah Menengah Atas (MAN Gumawang) pada program Ilmu Pengetahuan Sosial diselesaikan tahun 2012 dan pada tahun yang sama penulis diterima di Universitas Lampung pada Program Studi Bimbingan dan Konseling diselesaikan tahun 2016. Tahun 2018 penulis mendapat kesempatan kembali untuk melanjutkan pendidikan di program pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbilalamin. Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT. Sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah tesis ini bisa terselesaikan. Tulisan ini kupersembahkan untuk:

Ibu Muryati

Terimakasih saya ucapkan kepada ibu krena dapat membesarkanku dengan penuh cinta dan kasih sayang. Mengajarkanku dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Terima kasih juga ibu karena selalu menjaga saya dalam doa-doa ibu serta selalu membiarkan saya mengejar impian saya apa pun itu. Maka dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang, izinkanlah aku untuk mengucapkan terima kasih dan meminta maaf padamu Ibu. Semoga Allah senantiasa menjaga dan memberikan keberkahan bagi Ibu. Aamiin.

Bapak Mahrus

Terima kasih telah menjadi orang paling tangguh yang pernah aku temui. Semangat serta perjuanganmu dalam membesarkan dan merawatku sangat luar biasa. Terimakasih karena selama ini bapak sudah menjadi pendengar yang baik bagiku, serta terimakasih karena selalu sigap dan sabar saat mengarahkan setiap langkahku. Namun ucapan terima kasihku padamu hanya bisa ku ucapkan lewat terima kasih dan doa-doa, semoga Allah SWT. Selalu menjaga bapak. Aamiin.

Dedi Handoko

Terimakasih saya ucapkan untuk suamiku tercinta, yang tidak pernah berhenti memberi dukungan, perhatian, dan kasih sayang. Terimakasih telah menjadi suami yang sabar dan pengertian. Saya bersyukur dengan adanya dirimu dihidupku karena selalu hadir dan menemani disetiap sedih dan keagalanku, begitupun saat aku merasa Bahagia. Semoga Allah selalu menjaga dan melindungimu. Aamiin.

Anak-anakku Tercinta (Langit dan Birru)

Anak-anak bunda yang sangat bunda sayangi dan cintai, terimakasih kalian sudah hadir di kehidupan bunda. Berkat kalian hari-hari bunda menjadi lebih bermakna dan sangat bahagia. Keceriaan kalian berdua adalah penyemangat bunda saat ini. Semoga Allah selalu menjaga dan melindungi kalian, serta kalian dapat tumbuh dengan baik, dan menjadi anak yang sholh. Aamiin

Adik-adiku tercinta (Mica Mirani dan Tamima Maharani)

Yang memberiku keceriaan, semangat, dan dukungan.

Almamaterku Tercinta

Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung.

MOTTO

“Hatiku tenang bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak pernah melewatkanmu”

(Umar Bin Khatab)

Perbanyak bersyukur, kurangi mengeluh, buka mata dan lapangkan hati. Sadari keadaan kamu saat ini, bukan kemarin atau besok, bergeraklah maju dengan penuh semangat”.

(Ayu Maharani)

SANWACANA

Segala puji ke hadirat Allah SWT atas rahmat, nikmat dan taufikNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Video Modelling* Untuk Meningkatkan Keterampilan Bina Diri Berpakaian Anak Tunagrahita Di Yamet CDC”. Tesis ini diajukan sebagai bagian dari syarat dalam rangka menyelesaikan studi di program magister teknologi pendidikan di Universitas Lampung. Dalam penyelesaian Tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih setulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Karomani, M.Si., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Ir. Ahmad Saudi Samosir, S.T., M.T., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus selaku pembimbing I atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyelesaian tesis ini;
5. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus selaku pembimbing II atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyelesaian tesis ini;

6. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag. M.Si selaku penguji pada ujian tesis ini terimakasih untuk masukan dan saran-sarannya;
7. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., selaku penguji pada ujian tesis ini terimakasih untuk masukan dan saran-sarannya;
8. Seluruh dosen program pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
9. Semua teman seperjuangan, mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2018 (Gina, Erlia, Bu Nufus, Pak Ardi, Pak Yo, Mba Imah, Umi Dian, Mas Rio, Lifa, dan Mas Olan) atas dukungan, bantuan, perjuangan, dan kebersamaannya;
10. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan bantuan moril maupun materil dalam penyusunan tesis ini;

Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, 14 Juni 2021

Penulis

Ayu Maharani

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| DAFTAR ISI | i |
| DAFTAR TABEL | iii |
| DAFTAR GAMBAR | iv |
| DAFTAR LAMPIRAN | v |
| I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 8 |
| C. Pembatasan Masalah | 8 |
| D. Rumusan Masalah | 9 |
| E. Tujuan Penelitian | 10 |
| F. Manfaat Penelitian | 11 |
| II. TINJAUAN PUSTAKA | 14 |
| A. Bina Diri Berpakaian | 12 |
| B. Tunagrahita | 18 |
| C. Media pembelajaran | 24 |
| D. <i>Video Modelling</i> | 26 |
| E. Teori Belajar | 33 |
| F. Penelitian yang Relevan..... | 35 |
| G. Kerangka Berpikir..... | 40 |
| H. Hipotesis Penelitian | 43 |
| III. METODE PENELITIAN | 44 |
| A. Jenis Penelitian..... | 44 |
| B. Posedur Penelitian..... | 45 |
| C. Tempat dan Waktu Penelitian | 49 |
| D. Populasi dan Sampel | 50 |
| E. Variabel Penelitian..... | 50 |
| F. Definisi Operasional dan Definisi Konseptual | 51 |
| F. Teknik Pengumpulan Data..... | 52 |
| G. Instrumen Penelitian | 54 |
| H. Teknik Analisis Data..... | 56 |

| | | |
|------------|--|-----------|
| I. | Kisi-kisi Instrumen Penelitian..... | 50 |
| IV. | HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 63 |
| A. | Hasil Penelitian | 63 |
| B. | Pembahasan..... | 76 |
| C. | Keterbatasan Penelitian..... | 85 |
| V. | KESIMPULAN DAN SARAN | 87 |
| 5.1 | Kesimpulan | 87 |
| 5.2 | Saran | 90 |
| | DAFTAR PUSTAKA | 91 |
| | LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 3.1. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi | 54 |
| 3.2. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media..... | 55 |
| 3.3. Kisi-kisi Angket Respon Guru dan Siswa..... | 55 |
| 3.4. Kisi-kisi angket uji efektivitas..... | 56 |
| 3.5 Skor Validasi Ahli | 58 |
| 3.6 Kriteria Validasi | 59 |
| 3.7 Hasil Konversi Angket Respon Pengguna | 60 |
| 3.8 Tafsiran Efektivitas N-gain | 62 |
| 4.1. Data Hasil Validasi Desain oleh Ahli Materi..... | 71 |
| 4.2 Saran Ahli Materi | 72 |
| 4.3 Saran Ahli Media | 73 |
| 4.4 Data Hasil Uji Coba Produk oleh Guru..... | 75 |
| 4.5. Data Hasil Uji Coba Produk oleh Siswa | 75 |
| 4.6 Tabel Hasil N-Gain | 85 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|--|---------|
| 2.1. Bagan Kerangka Berpikir | 42 |
| 3.1. Langkah-langkah penggunaan metode <i>Research and Development</i> | 49 |
| 3.2. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Video Modelling</i> | 74 |
| 4.1. <i>Software Adobe Premiere</i> | 68 |
| 4.2. <i>Software Adobe Flash</i> | 68 |
| 4.3. Tampilan awal media pembelajaran | 69 |
| 4.4. Tampilan halaman pendaftaran..... | 69 |
| 4.5. Tampilan Halaman Menu Utama..... | 70 |
| 4.6. Menu Materi Pembelajaran..... | 70 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 1. Angket Penilaian Pembelajaran untuk Ahli Materi | 96 |
| 2. Hasil Uji Validasi Materi | 98 |
| 3. Angket Penilaian Pembelajaran untuk Ahli Media..... | 99 |
| 4. Hasil Uji Validasi Media | 101 |
| 5. Angket Penilaian Pembelajaran untuk Tanggapan Pengguna | 102 |
| 6. Hasil Uji Respon/Tanggapan | 103 |
| 7. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa..... | 105 |
| 8. Buku Panduan Penggunaan Media | 106 |
| 9. Surat Izin Penelitian | 118 |
| 10. Surat Permohonan menjadi validator Materi | 119 |
| 11. Surat Permohonan menjadi validator Bahasa | 120 |
| 12. Surat Permohonan menjadi validator Media..... | 121 |
| 13. Dokumentasi | 122 |

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 5 ayat (1) dijelaskan bahwa Setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu; ayat (2) berbunyi Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental intelektual dan sosial berhak mendapatkan pendidikan khusus; ayat (4) berbunyi Warga negara yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa berhak memperoleh pendidikan khusus.

Berdasarkan UU tersebut maka anak berkebutuhan khusus juga berhak memperoleh pendidikan serta pelayanan sesuai dengan kebutuhan pada anak tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Yulia (2012:1) menjelaskan bahwa pentingnya pendidikan berkarakter bagi anak-anak disekolah, begitupun untuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki hak yang sama sesuai dengan UU No. 22 Tahun 2003. Kemudian penelitian Febri (2015:2) mengemukakan bahwa pendidikan untuk ABK menekankan pada keterpaduan penuh, menghilangkan keterbatasan dengan menggunakan prinsip pendidikan untuk semua. Maka dari itu dengan berbagai perbedaan

latar belakang siswa yang berbeda-beda sangat menarik meneliti pola pendidikan karakter pada sekolah inklusi. Hal ini dilakukan karena melihat keberagaman siswa yang terdapat di sekolah inklusi sesuai dengan UU No. 22 Tahun 2003.

Setiap anak berkebutuhan khusus memiliki karakteristik masing-masing. Anak berkebutuhan khusus pada umumnya memiliki karakteristik mengalami hambatan di segala bidang misalnya kemampuan kontak mata, koordinasi motorik halus dan motorik kasar, kemampuan komunikasi, kemampuan melakukan interaksi sosial, kognitif, bahasa serta perilaku. Menurut Putranto (2015 :14) berkebutuhan khusus dapat dikatakan sebagai gangguan pada anak yang ditandai dengan keterlambatan dalam bidang kognitif, bahasa, perilaku, komunikasi, serta interaksi sosial.

Perilaku berkekurangan yang dialami anak berkebutuhan khusus yaitu kurangnya kemampuan dalam bekerja mandiri pada suatu tugas. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Khanif (2016:1) menjelaskan bahwa anak-anak yang berkebutuhan khusus kurang memiliki kemampuan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. *Activity Daily Living* (ADL) merupakan kegiatan sehari hari yang dilakukan oleh setiap individu, termasuk oleh anak berkebutuhan khusus Untuk memberikan pelatihan mengenai *Activity Daily Living* (ADL) kepada anak berkebutuhan khusus perlu diberikan program pelatihan yang biasa disebut bina diri.

Pernyataan di atas, jelas diketahui bahwasannya layanan ADL merupakan layanan yang tidak terpisah dari suatu sistem pendidikan. Kebutuhan ADL

pada anak berkebutuhan khusus sesungguhnya tidak berbeda dengan anak normal. Bina diri berpakaian sangat perlu diberikan untuk dapat menanamkan kebiasaan baik pada anak, terutama untuk kemandirian pada anak.

Anak berkebutuhan khusus di sekolah tidak hanya memperoleh pembelajaran dalam bidang akademik saja, tetapi juga memperoleh materi khusus bina diri. Dalam jurnal penelitian Astaty (2003:7), menjelaskan bahwa bina diri merupakan usaha membangun diri individu baik sebagai individu maupun makhluk sosial melalui pendidikan keluarga, di sekolah maupun di masyarakat, sehingga terwujud kemandirian dan keterlibatannya dalam kehidupan sehari-hari secara memadai. Program bina diri disesuaikan dengan kurikulum dan karakteristik anak berkebutuhan khusus.

Pakaian merupakan kebutuhan primer bagi seluruh manusia dari bayi hingga dewasa. Berpakaian sangat bermanfaat bagi manusia baik dari segi keindahan, kesopanan, dan kesehatan. Anak berkebutuhan khusus juga perlu berpakaian untuk merawat dirinya sendiri. Pada anak normal pada umumnya, berpakaian lengkap dapat dilakukan secara mandiri pada usia 5 tahun. Tetapi berbeda dengan anak berkebutuhan khusus yang memiliki banyak hambatan pada dirinya. Terlihat dari minimnya kemampuan anak dalam merawat diri sendiri. Padahal kemampuan merawat diri sendiri sangatlah penting sebagai bekal dalam kemandirian dalam kehidupan.

Kegiatan pembelajaran saat ini telah muncul berbagai macam media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Media pembelajaran telah dikembangkan seiring perkembangan teknologi yang ada. Pada anak berkebutuhan khusus terutama anak berkebutuhan khusus juga membutuhkan media pembelajaran. Selain dalam proses belajar, anak berkebutuhan khusus juga membutuhkan media dalam pembelajaran bina diri.

Sasaran media pembelajaran ini difokuskan pada anak berkebutuhan khusus yang memiliki diagnosa Tunagrahita. Salah satu kebutuhan anak Tunagrahita adalah keterampilan bina diri mempunyai manfaat bagi anak Tunagrahita yaitu meningkatkan kemandirian anak dan dapat mengurangi ketergantungan pada orang lain. Dengan keterbatasan intelektual dan potensi yang dimiliki oleh anak Tunagrahita sehingga mengakibatkan mereka kurang mampu memenuhi kebutuhannya. Mereka juga kurang bisa bersosialisasi dengan lingkungannya, kurang bisa bekerja atau menciptakan lapangan pekerjaan. Pada dasarnya mereka kurang memiliki kemampuan kecakapan hidup yang diperlukan sehingga anak Tunagrahita mampu untuk hidup mandiri.

Anak-anak dengan Tunagrahita di Yamet sendiri masih banyak yang belum menguasai keterampilan bina diri, anak dengan diagnosa tersebut memiliki kesulitan dalam menerima materi berupa *Modelling* yang dilakukan oleh para pengajar. Salah satu kesulitan terjadi karena kurangnya pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang tepat untuk melatih keterampilan bina diri pada anak adalah *Video Modelling*. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sri Sumijati (2012) dengan judul “*Video Modelling* untuk Mengajarkan Keterampilan Mencuci Baju pada Individu Tunagrahita”, dengan hasil penelitian *Video Modelling* sangat berpengaruh dalam mengajarkan keterampilan mencuci baju dikarenakan *Video Modelling* dapat di putar berulang sehingga individu yang melihatnya akan paham sesuai yang di visualisasikan. .Penelitian laian yang dilakukan oleh Ni Ketut Suarni (2015) dengan judul “Metode Drill Untuk Meningkatkan Kemampuan Merawat Diri Bagi Anak Tunagrahita” dengan hasil penelitian adanya pengaruh dan perubahan yang signifikan ketika dilakukan latihan yang berulang melalui metode drill sehingga anak Tunagrahita mampu lebih mandiri dalam bina diri. Dan penelitian yang dilakukan oleh Layne Case (2015) yang berjudul “*The Effect of Video Modelling on Test of Gross Motor Development-3 performance among children with Autsm Spectrum Disorder*”, dengan hasil penelitian bahwa penggunaan *Video Modelling* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak terdapat perubahan yang signifikan sebesar 84% . Dan beberapa penelitian yang relevan dijelaskan lebih lengkap di bab selanjutnya.

Penjelasan dari beberapa penelitian dapat disimpulkan bahwa pentingnya penggunaan *Video Modelling* untuk meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian untuk anak dengan diagnosa Tunagrahita. Salah satunya adalah

upaya yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian dengan menggunakan media *video modeling*. Dengan menggunakan media *video modeling* dapat memotivasi siswa berkebutuhan khusus untuk berlatih berpakaian dengan senang.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa orang tua dan wali murid di Yamet mengenai keterampilan bina diri yaitu masih sangat kurang. Seperti keterampilan-keterampilan menolong diri sendiri untuk kemandirian dalam kehidupan sehari-hari masih sangat tergantung kepada orang tua atau pengasuh saat di rumah. Sehingga beberapa orang tua mengeluhkan tentang pembelajaran program bina diri di dalam kurikulum Yamet. Sebagian dari orang tua juga mengharapkan sebuah media pembelajaran bagi anak mereka saat belajar di Yamet *Child Development Center* Lampung, dimana dapat mendukung keterampilan bina diri anak.

Hasil wawancara ternyata sejalan dengan hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa anak-anak Tunagrahita yang ada di Yamet CDC Lampung belum menunjukkan perkembangan yang diharapkan, Anak Tunagrahita mengalami kesulitan melepas dan mengenakan sepatu, kaus kaki, kemeja tangan pendek, baju, celana, rok dan ketergantungan kepada orang lain. Selanjutnya hasil laporan evaluasi program di YAMET *Child Development Center* Cabang Lampung, rata-rata dari mereka memiliki hasil evaluasi yang belum tuntas pada bagian Activity Daily Living (ADL) khususnya dalam berpakaian.

Program pembelajaran yang mendukung aktivitas bina diri berpakaian di Yamet *Child Development Center* adalah *Preschoolar Skill*, dalam program tersebut terdapat sub bagian mengenai *activity daily living* yang berfokus pada keterampilan berpakaian pada anak. Kelebihan dari program ini adalah membantu anak dalam mengenal kategorisasi benda-benda beserta fungsinya yang berhubungan dengan berpakaian, seperti baju, celana, celana dalam, kaos dalam, kancing baju, kaos kaki, dan sebagainya. Selanjutnya program ini berfungsi sebagai program latihan agar anak mampu memakai baju dengan mandiri.

Program memiliki kelemahan dalam penyampaian materi. Materi keterampilan berpakaian yang disampaikan cenderung monoton, karena hanya dilakukan secara langsung berhadapan dengan cara *Modelling*, sehingga anak cenderung tidak berminat mengikuti. Dan hambatan yang terjadi adalah fokus dan kontak mata anak yang tidak konsisten, anak terlihat bosan, anak hanya mengandalkan *full fisik prompt* (bantuan secara penuh) dari terapi, serta respon yang kurang. Hal ini menyebabkan program keterampilan berpakaian tidak berjalan dengan maksimal dan cenderung tertinggal dari program-program lainnya. Sehingga sangat dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak berkebutuhan khusus di Yamet.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak dengan Tunagrahita masih belum mampu mandiri saat berpakaian.
2. Anak dengan Tunagrahita sangat tergantung dengan orang tua atau pengasuh saat berpakaian di rumah.
3. Hasil evaluasi materi bina diri berpakaian yang masih rendah
4. Kurangnya media pembelajaran dalam mengajarkan keterampilan bina diri berpakaian pada anak dengan Tunagrahita.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka tidak semua masalah akan diteliti. Hal ini disebabkan keterbatasan yang ada pada peneliti. Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terfokus, maka batasan yang terhadap permasalahan yang diteliti adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui potensi dan kondisi dikembangkannya media *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di *Yamet Child Development Center*
2. Menganalisis proses pengembangan *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di *Yamet Child Development Center*
3. Mengetahui Karakteristik media *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di *Yamet Child Development Center*

4. Mengetahui respon/tanggapan pengguna terhadap produk pengembangan media *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di Yamet *Child Development Center*
5. Mengetahui efektivitas produk pengembangan media *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di Yamet *Child Development Center*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana potensi dan kondisi dikembangkannya media *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di Yamet *Child Development Center*?
2. Bagaimana proses pengembangan *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di Yamet *Child Development Center*?
3. Bagaimana Karakteristik media *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di Yamet *Child Development Center*?
4. Bagaimana respon/tanggapan pengguna terhadap produk pengembangan media *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di Yamet *Child Development Center*?

5. Bagaimana efektivitas produk pengembangan media *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di Yamet *Child Development Center*?

E. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis potensi dan kondisi dikembangkannya media *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di Yamet *Child Development Center*
2. Menganalisis proses pengembangan *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di Yamet *Child Development Center*
3. Menganalisis karakteristik *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di Yamet *Child Development Center*
4. Menganalisis respon/tanggapan pengguna terhadap produk pengembangan media *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di Yamet *Child Development Center*
5. Menganalisis efektivitas produk pengembangan media *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di Yamet *Child Development Center*

F. Manfaat Penelitian

Penelitian Pengembangan media pembelajaran *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di YAMET *Child Development Center* :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mengembangkan konsep , teori, prinsip, dan prosedur teknologi pendidikan dalam mengembangkan *Video Modelling* untuk meningkatkan keterampilan berpakaian anak tunagrahita. Secara ringkas keterkaitan penelitian ini dengan lima kawasan teknologi pendidikan ditinjau dari definisi kawasan teknologi pendidikan AECT 1994 adalah sebagai berikut:

a. Desain

Kawasan desain memberikan sumbangsih yang besar dalam mengembangkan *instructional system design, message design, instructional* strategis, dan dalam menganalisis *learner characteristic*.

b. Pengembangan

Kawasan pengembangan memberikan gambaran bagaimana mengembangkan *print technologies, audiovisual technologies, computer-based technologies*,

c. Pemanfaatan

Kawasan pemanfaatan membantu dalam media *utilization, difusi ofinnovation, implementation and institutionalization*, dan *practicies and regulations*.

d. Pengelolaan

Kawasan pengelolaan sangat membantu dalam *project management, resourcemanagement, delivery sistem management, dan information management.*

e. Evaluasi

Kawasan evaluasi memberikan sumbangsih yang besar dalam *problemanalysis, Criterion-Referenced Measurement, Formatif, dan Sumatif Evaluation*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik dalam proses pembelajaran.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pendidik dalam penerapan model pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan efektif dan menyenangkan yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Memberikan masukan kepada pendidik dalam menentukan model belajar yang tepat, yang bisa menjadi alternatif lain dalam mengajarkan kemandirian pada anak Tunagrahita

b. Bagi Lembaga

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran yang baik dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran di Yamet *Child Development Center*.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi para pengajar di Yamet *Child Development Center* untuk meningkatkan kemampuan dalam penerapan multimedia pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan efektif dan menyenangkan yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Bina Diri

Menurut Astaty (2011:7) mengemukakan istilah-istilah yang akrab kita dengar bermacam-macam seperti: melihara diri, menolong diri, mengurus diri, merawat diri dan bina diri, istilah asingnya: *self care, self help, self realization, activity of daily living*. Istilah-istilah tersebut memiliki pengertian yang sama yaitu dalam usaha memberikan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus agar dapat mandiri terutama dalam kehidupannya sehingga mampu beradaptasi dengan lingkungannya.

Menurut Mumpuniarti (2017:160) program bina diri merupakan program yang dipersiapkan agar siswa hambatan mental mampu menolong diri sendiri dalam bidang yang berkaitan untuk kebutuhannya sendiri.

Bina Diri adalah usaha membangun diri individu baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial melalui pendidikan di keluarga, di sekolah, dan di masyarakat sehingga terwujudnya kemandirian dengan keterlibatannya dalam kehidupan sehari-hari secara memadai (Rochjadi:2014:6).

Bina diri merupakan kegiatan pembelajaran yang mengajarkan dan melatih anak berkebutuhan khusus untuk dapat mandiri dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Menurut Sudrajat dan Rosida (2013:53) “bina diri adalah suatu pembinaan dan pelatihan tentang kegiatan kehidupan sehari-hari yang diberikan pada anak berkebutuhan khusus yang bersekolah di Sekolah Luar Biasa (SLB) maupun disekolah inklusif/sekolah reguler yang menyelenggarakan layanan pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus”. Tujuan bina diri ini diberikan pada anak berkebutuhan khusus agar mereka mampu melakukan kegiatan kebutuhan sehari-hari serta tidak tergantung lagi pada bantuan orang lain dan dapat menumbuhkan rasa percaya diri mereka (Sudrajat dan Rosida, 2013:57).

Pembelajaran bina diri merupakan salah satu program khusus yang diberikan pada anak berkebutuhan khusus. Berdasarkan dari beberapa pendapat mengenai bina diri, maka dapat ditegaskan yang dimaksud dengan bina diri adalah mengurus diri sendiri dalam hal keterampilan dalam membersihkan bagian-bagian seperti makan, minum, kebersihan, berhias diri menghindari berbagai bahaya agar dapat mandiri tanpa tergantung kepada orang lain. Kegiatan bina diri perlu diberikan latihan pada anak berkebutuhan khusus, karena mereka akan lebih tahu cara-cara melakukan kegiatan yang berkaitan dengan kebutuhan hidup mereka sehari-hari tanpa harus menunggu bantuan dari orang lain.

1. Prinsip Dasar Bina Diri

Selain pengertian dan tujuan bina diri terdapat prinsip dasar bina diri. Menurut Sudrajat dan Rosida (2013:58-59) tentang prinsip dasar bina diri yaitu:

1. Prinsip Fungsional Bina Diri

Prinsip fungsional merupakan layanan yang diberikan dalam bentuk latihan-latihan fungsi otot dan sendi. Tujuannya supaya meningkatkan fungsi gerak otot dan sendi agar mencapai kemampuan gerak yang optimal sesuai dengan standar gerak ROM (*Range Of Motion*).

2. Prinsip Suportif Bina Diri

Prinsip suportif merupakan latihan atau pembinaan untuk meningkatkan motivasi dan percaya diri bahwa dirinya mempunyai kemampuan yang dapat dikembangkan. Tujuannya untuk menanamkan rasa percaya diri dan motivasi sehingga mempunyai keyakinan bahwa gangguan/kecacatan yang dialaminya tidak menjadi hambatan untuk berprestasi.

3. Prinsip Evaluasi Bina Diri

Prinsip evaluasi merupakan layanan atau pembinaan secara terstruktur dan berkelanjutan diadakan evaluasi tentang keberhasilan yang telah dicapai dengan standar perkembangan atau kemampuan standar normal.

4. Prinsip *activity of daily living*

Merupakan pembinaan atau latihan yang diberikan mengacu ke segala aktifitas yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan tersebut dilakukan mulai dari bangun tidur sampai tidur kembali.

Program bina diri bagian dari suatu program pendidikan yang diberikan kepada anak Tunagrahita untuk menumbuhkan kemampuan motorik serta sikap percaya diri agar anak Tunagrahita tersebut dapat melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari dengan baik tanpa harus menunggu bantuan dari orang lain.

2. Program Khusus Bina Diri

Program khusus bina diri merupakan suatu program yang bertujuan untuk mengenalkan cara-cara dalam pelaksanaan pembelajaran bina diri (Sudrajat dan Rosida, 2013:61). Penerapan pembelajaran bina diri akan mengajarkan dan melatih seseorang untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya menurut Sudrajat dan Rosida (2013:61) program khusus bina diri meliputi cara mengurus diri, merawat diri, menolong diri, berkomunikasi dan beradaptasi. Adanya program khusus bina diri tersebut anak Tunagrahita akan dapat melakukan kegiatan sehari-hari dan mempunyai kecakapan mengurus dirinya sendiri tanpa harus menunggu bantuan dari orang lain.

Ruang lingkup program bina diri merupakan bahan ajar pembelajaran tentang bina diri bagi anak Tunagrahita. Menurut Sudrajat dan Rosida (2013:61-67) ruang lingkup tersebut yaitu: merawat diri, mengurus diri, menolong diri, komunikasi, sosialisasi dan adaptasi, keterampilan hidup, dan mengisi waktu luang.

Penjelasan di atas menegaskan bahwa bina diri sangat dibutuhkan anak berkebutuhan khusus terutama *Speech Delayed* dalam membantu kemampuan merawat diri, mengurus diri, dan menolong diri untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

B. Tunagrahita

Menurut Suparno (2007: 1) anak berkebutuhan khusus (ABK) yaitu anak-anak yang menyandang kecacatan tertentu (*disable children*) baik secara fisik, mental dan emosional maupun yang mempunyai kebutuhan khusus dalam pendidikannya (*children with special educational needs*). Pendapat lain menurut Abdullah (2013: 1) yang mengatakan bahwa anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mempunyai kelainan/penyimpangan dari kondisi rata-rata anak normal umumnya dalam hal fisik, mental maupun karakteristik perilaku sosialnya.

Sedangkan menurut Andesta (2017: 25) anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mengalami kelainan dengan karakteristik khusus yang membedakannya dengan anak normal pada umumnya serta memerlukan pendidikan khusus sesuai dengan jenis kelainannya.

Anak berkebutuhan khusus memiliki beberapa klasifikasi, diantara lain adalah sebagai berikut: (1) Tunanetra ; (2) Tunarungu; (3) Tunagrahita; (4) Tunadaksa ; (5) Tunalaras; (6) Autis; (7) Anak yang mengalami kesulitan belajar spesifik; (8) Anak yang mengalami gangguan komunikasi; (9) Lamban belajar (*slow learner*); dan (10) Anak Berbakat.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat bahwa anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mengalami kelainan pada dirinya, sehingga menyebabkan individu tersebut memiliki kebutuhan yang perlu disesuaikan dengan karakteristik khusus yang mereka miliki. Anak berkebutuhan khusus juga yang memiliki karakteristik emosional, kognitif, maupun fisik dibawah rata-rata anak atau individu pada umumnya sehingga perlunya perlakuan khusus dalam mengembangkan kemampuan serta keterampilannya.

1. Pengertian Tunagrahita

Tunagrahita merupakan istilah dari bahasa sansekerta yang terdiri dari tuna yang artinya rugi dan grahita yang artinya berpikir (Mumpuniarti, 2017:32). Dapat dikatakan bahwa seorang tunagrahita mengalami kerugian atau gangguan dalam berpikir. Tunagrahita sering juga disebut dengan mental retardation (MR). Tunagrahita yaitu suatu keadaan di mana munculnya tanda- tanda saat masa perkembangan oleh kemampuan kecerdasannya memiliki rata-rata kurang dari usia sebayanya dan kurang bersosial (Sima, 2020 : 58).

Rochyadi 2012 (dalam Triantoro, 2021: 302) mengatakan tunagrahita adalah anak yang memiliki IQ di bawah rata-rata. Tunagrahita kurang memiliki kesanggupan untuk melakukan pekerjaan yang sesuai dengan usianya. Tunagrahita hanya mampu melakukan pekerjaan yang dapat dilakukan oleh anak yang berusia lebih muda darinya. Kondisi perkembangan anak tunagrahita mengalami keterlambatan dan perilaku sulit diarahkan. Soemantri (2003) menyatakan anak tunagrahita adalah anak yang memiliki intelegensi di bawah rata-rata serta memiliki mental age lebih rendah daripada umurnya atau chronology age.

Dari uraian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tunagrahita merupakan suatu keadaan yang ditandai dengan fungsi intelektual secara umum jauh lebih rendah dari rata-rata, kurangnya perilaku adaptif yang menyebabkan anak tunagrahita memiliki kemampuan untuk terlibat dalam pekerjaan yang sesuai dengan usianya. Anak dengan tunagrahita memiliki keadaan perkembangan mental yang tidak lengkap dari jenis dan tingkatnya sehingga anak tidak mampu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan normal untuk mempertahankan keberadaan secara mandiri dari suatu pengawasan, kontrol, dan dukungan eksternal.

Anak dengan diagnosa tunagrahita memiliki intelektual dibawah normal, yaitu apabila iq dibawah 70. Anak ini tidak dapat mengikuti pendidikan sekolah biasa, karena cara berpikirnya yang terlalu sederhana, daya tangkap dan daya ingatnya lemah, demikian pula dengan pengertian bahasa dan berhitungnya juga sangat lemah.

Sedangkan yang dimaksud dengan perilaku adaptif sosial adalah kemampuan seseorang untuk mandiri, menyesuaikan diri dan mempunyai tanggung jawab sosial yang sesuai dengan kelompok umur dan budayanya. Pada penderita Tunagrahita gangguan perilaku adaptif yang paling menonjol adalah kesulitan menyesuaikan diri dengan masyarakat sekitarnya. Biasanya tingkah lakunya kekanak-kanakan tidak sesuai dengan umurnya.

2. Karakteristik Tunagrahita

Karakteristik seseorang dikatakan tunagrahita yaitu: pertama, kecerdasan kurang dari anak normal sebayanya $1Q < 84$, kedua, terjadi sebelum 16 tahun, dan ketiga, selama masa perkembangan mengalami kesulitan dalam perilaku adaptif (Tarigan, 2000, p. 42).

Definisi lain mengungkapkan bahwa seseorang dianggap tunagrahita ditandai dengan, 1)kesulitan bahkan tidak mampu bersosialisasi dan kesulitan mengendalikan dirinya; 2) Mental dibawah rata-rata; 3) Lamban intelektualnya; 4) Lamban kedewasaannya; 5) bawaan atau suatu penyakit tertentu; 6) Permanen (Edgare Dole dalam mumpuniarti, 2017).

Sedangkan menurut Brown 1966 (dalam Minsih, 2020 :33).., tunagrahita memiliki k.arakteristik:

- a. Lamban mempelajari hal yang bersifat abstrak.
- b. Kesulitan menggeneralisasikan dan mempelajari sesuatu yang baru.

- c. Kesulitan dalam berbicara.
- d. Cacat fisik dan kesulitan gerak fisik, misalnya lamban untuk mengerjakan suatu hal yang mudah.
- e. Tidak mampu mengurus atau merawat diri.
- f. Sikap dan interaksi tidak wajar.
- g. Tingkah laku yang tidak lazim terjadi secara berkelanjutan.\

3. Klasifikasi Tunagrahita

Endang (2020:114) Kemudian Tunagrahita dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kelompok:

- a. Anak tunagrahita mampu didik/tunagrahita ringan (IQ 50-70)

Anak tunagrahita mampu didik/tunagrahita _ringan merupakan anak tunagrahita yang tidak mampu mengikuti padaprogram sekolah biasa, tetapi ia masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan walaupun hasilnya tidak maksimal. Kemampuan yang dapat dikembangkan pada anak tunagrahitamampu didik adalah : 1) Membaca, menulis, mengeja dan berhitung; 2) Menyesuaikan diri dan tidak menggantungkan diri pada orang lain; 3) Keterampilan sederhana untuk kepentingan kerja dikemudian hari.

Maka dapat di Analisa bahwa anak tunagrahita mampu didik berarti anak tunagrahita yang dapat dididik secara minimal dalam bidang-bidang akademis, sosial, dan pekerjaan.

b. Anak tunagrahita mampu latih/tunagrahita sedang (imbecil, IQ30-50)

Anak tunagrahita mampu latih/tunagrahitasedang merupakan anak tunagrahita yang memiliki kecerdasan sedemikian rendahnya sehingga tidak mungkin untuk mengikuti program yang diperuntukkan bagi anak tunagrahita mampu didik.

Kemampuan anak tunagrahita mampu latih yang perlu diberdayakan yaitu; 1) Belajar mengurus diri sendiri (makan, pakaian, tidur, mandi sendiri); 2) Belajar_ menyesuaikan dilingkungan rumah atau sekitarnya; dan 3) Mempelajari kegunaan ekonomi dirumah, dibengkel kerja (sheltered workshop) dan di lembaga khusus.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita mampu latih berarti anak tunagrahita hanya dapat dilatih untuk mengurus diri sendiri melalui aktivitas kehidupan sehari-hari (activity daily living), serta melakukan fungsi sosial kemasyarakatan menurut kemampuannya.

c. Anak tunagrahita mampu rawat (idiot, IQ <30)

Anak tunagrahita mampu rawat merupakan anak tunagrahita yang memiliki kecerdasan sangat rendah sehingga ia tidak mampu mengurus diri sendiri atau sosialisasi. Selain itu anak tunagrahita mampu rawat adalah anak tunagrahita yang membutuhkan perawatan sepenuhnya sepanjang hidupnya, karena ia tidak mampu terus hidup tanpa bantuan orang lain.

Tunagrahita mengalami gangguan perkembangan mental, terutama pada fungsi intelektual yang tidak sama dengan teman sebayanya disertai dengan ketidakmampuan untuk belajar serta menyesuaikan diri.

C. Media Pembelajaran *Video Modelling*

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa perlu adanya media pembelajaran yang memudahkan guru dalam mentransfer pengetahuan yang akan disampaikan kepada peserta didik. Pengertian media sendiri menurut para ahli adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Istilah media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah, perantara atau pengantar (Azhar Arsyad, 2004). Olson dalam Yusufhadi Miarso (2004), mendefinisikan media sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indera tertentu, disertai penstrukturan informasi. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Istilah media pendidikan dan media pembelajaran pada beberapa literatur menunjukkan makna yang sama dan dapat digunakan secara bergantian (Yusufhadi Miarso, 2004). Gagne dalam Yusufhadi Miarso (2004), menyatakan bahwa media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Sementara itu Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsangan bagi si belajar agar proses belajar terjadi. Selanjutnya Yusufhadi Miarso (2004) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Secara umum, media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut (Yusufhadi Miarso, 2004) :

- a. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal.
- b. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan pengalaman yang dimiliki. Ketersediaan buku dan bacaan lain, kesempatan bepergian dan sebagainya adalah faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak. Jika dalam mengkongkritkan suatu materi ajar, peserta didik tidak mungkin

untuk dibawa ke objek yang dipelajari maka objek yang dibawa ke peserta didik melalui media.

- c. Media dapat melampaui batas ruang kelas.
- d. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara Peserta Didik dan lingkungannya.
- e. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan bisa bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dimaksudkan oleh guru.
- f. Membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.

Simpulan yang didapat berdasarkan pendapat para ahli mengenai media adalah media merupakan sarana yang penting bagi guru untuk menyampaikan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Video Modelling

a. Video

Video menurut Dian (2013:7) merupakan gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau *disk*.

Andarini (2012:95) berpendapat bahwa media video adalah segala sesuatu yang menyangkut bahan (*software*) dan perangkat keras/alat (*hardware*), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera, penekanan media video pembelajaran terdapat pada visual dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat pembelajar, dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Video efektif digunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan video lebih menarik untuk anak-anak. Video juga mengajarkan pada anak melalui media visual dan audio sehingga dapat menstimulasi anak untuk dapat fokus dan meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif pada anak (Sujiono, 2009:57).

Media jenis ini juga dapat digunakan untuk menyajikan bagian-bagian dari suatu proses dan prosedur secara utuh sehingga memudahkan peserta didik dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah suatu prosedur yang harus dipelajari. Dengan media ini peserta didik akan dipermudah dalam memahami materi, karena video dapat diputar berulang-ulang, sesuai dengan keinginan peserta didik. Kemampuan media video ini juga dapat memanipulasi ruang dan waktu, objek yang besar dan jauh dapat dihadirkan melalui media video ini. Media

pembelajaran video merupakan media dalam bentuk gambar nyata yang bergerak, materi disampaikan dalam audiovisual. Sebagai media audio visual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar berbagai materi pelajaran. Benda-benda yang terlalu kecil, terlalu besar dan berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh peserta didik karena lokasinya yang jauh, dapat dihadirkan melalui media video pembelajaran.

b. Modelling

Teori modeling merupakan teori yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Di mana modeling adalah proses belajar dengan mengamati tingkah laku atau perilaku dari orang lain disekitar kita. Menurut Bandura, Teknik modeling merupakan, “Sebuah teknik belajar yang dilakukan dengan mengamati tingkah laku model secara langsung maupun tidak langsung dalam Corey (2005:222).

Bandura dalam Corey (2005:222), mengatakan bahwa modeling merupakan, “sebuah teknik belajar yang dilakukan dengan mengamati tingkah laku model secara langsung maupun tidak langsung”. Belajar melalui pengalaman tidak langsung, yaitu dengan mengamati tingkah laku orang lain. Menurut Komalasari (2011:176), mengatakan bahwa modeling merupakan, “Belajar melalui observasi dengan menambahkan atau mengurangi tingkah laku yang teramati, menggeneralisir berbagai pengamatan sekaligus, melibatkan proses kognitif”. Purwanta (2005:153), mengatakan bahwa modeling

merupakan, “Proses belajar melalui pengamatan, di mana perilaku seseorang atau beberapa orang teladan, berperan sebagai perangsang terhadap pikiran, sikap, atau perilaku subjek pengamat tindakan untuk ditiru atau diteladani”.

Menurut Corey dalam (Gunarsa, 2004:222), jenis-jenis modeling ada tiga yaitu sebagai berikut. (1) *Live Models* (penokohan yang nyata), adalah penokohan langsung kepada orang yang dikagumi sebagai model untuk diamati. Model sesungguhnya adalah orang, yaitu konselor, guru, teman sebaya, anggota keluarga, atau tokoh lain yang dikagumi. (2) *Symbolic Models* (penokohan yang simbolik), adalah tokoh yang dilihat melalui film, video, atau media audio visual lain. Model simbolik dapat disediakan melalui film, rekaman audio, video dan foto, sehingga perilaku-perilaku tertentu bisa diperoleh dengan mengamati dan mencontohkan tingkah laku dari model-model yang ada. (3) *Multiple Models* (penokohan ganda), adalah penokohan yang terjadi dalam kelompok dimana seseorang anggota dari suatu kelompok mengubah sikap dan mempelajari suatu sikap baru setelah mengamati bagaimana anggota-anggota lain dalam kelompok bersikap.

Kelebihan dan kekurangan dari teknik modeling menurut Jones (dalam Wardani, 2016:48) adalah sebagai berikut. Keunggulan model ini adalah dapat diproduksi, dipinjamkan, bahkan sangat memungkinkan diputar ulang dan dilihat berulang-ulang. Rekaman

audio atau video sangat berguna untuk mendemonstrasikan keterampilan pikiran. Selain itu, observer juga dapat mengamati pesan-pesan tubuh dari rekaman tersebut. Kelemahan model ini adalah perlu didengarkan atau dilihat berulang-ulang. Selain itu, rekaman audio atau video tidak sespontannya model langsung.

Beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Modelling* merupakan suatu prosedur dalam belajar melalui observasi terhadap suatu model yang ditampilkan, baik menggunakan model guru, terapis, dan teman sebaya ataupun menggunakan media seperti video, film, foto atau gambar dalam buku.

c. *Video Modelling*

Video Modelling sendiri merupakan sebuah terapi perilaku yang didasarkan pada teori belajar sosial dari Bandura sebuah terapi perilaku yang didasarkan pada teori belajar sosial dari Bandura tentang modeling. Menurut Hitchcock, (McCoy & Hermansen, 2007) *Video Modelling* adalah teknik pelatihan perilaku dengan menggunakan rekaman video daripada menggunakan tokoh asli untuk dilihat oleh anak. Tujuannya agar anak hanya berfokus pada stimulus dalam video. Neuman juga menjelaskan, *Video Modelling* merupakan sebuah prosedur dengan perekaman video dengan tujuan perilaku tertentu tujuannya untuk menambah kemampuan seseorang untuk mengingat, menirukan, dan menggeneralisasi atau menerapkan perilaku yang ditargetkan.

Video Modelling adalah suatu bentuk rekaman video tentang seseorang yang sedang melakukan suatu kegiatan atau perilaku tertentu. Rekaman video itu kemudian ditunjukkan kepada subyek, lalu subyek diberi kesempatan untuk menunjukkan perilaku yang sesuai dengan apa yang ditunjukkan dalam rekaman tersebut (Bellini & Akullian, 2007). *Video Modelling* juga dapat digunakan dalam cakupan yang luas untuk mengajarkan berbagai keterampilan yang ada, seperti keterampilan sosial, komunikasi, keterampilan fungsional, keterampilan bekerja, dan pengelolaan emosional (Dowrick, dkk dalam Bellini & Akullian, 2007).

Bandura (Corbett & Abdullah, 2005), menggaris bawahi bahwa perilaku manusia awalnya dipelajari dengan pengamatan dan meniru. Belajar dengan pengamatan mengacu pada perubahan kognitif dan perilaku yang muncul karena mengamati orang lain melakukan hal yang sama. Menirukan (modeling) diartikan sebagai proses dimana seseorang atau pemeran memperagakan sasaran perilaku yang akan ditirukan. Terdapat sepuluh langkah yang dilakukan ketika ingin menggunakan *Video Modelling* sebagai teknik intervensi (LaCava, 2010), yaitu : tentang modeling.

Video Modelling merupakan sebuah prosedur dengan perekaman video dengan tujuan perilaku tertentu tujuannya untuk menambah kemampuan seseorang untuk mengingat, menirukan, dan menggeneralisasi atau menerapkan perilaku yang ditargetkan. Dengan langkah-langkah: (1)Menentukan target perilaku; (2) Penggunaan media yang tepat untuk

penyajian maupun perekaman video; (3) Perencanaan perekaman video; (4) Pengumpulan data baseline; (5) Pembuatan video; (6) Penentuan tempat menonton video; (7) Menonton video; (8) Memantau hasil intervensi; (9) Memperbaiki ketika tidak ada perubahan; dan (10) Mengurangi penayangan video dan prompt.

Selain itu, dalam *Video Modelling* juga melibatkan empat proses penting yang mendasarinya, yaitu;

- a. Proses pertama, Atensi ini mengacu pada tindakan awal yang terjadi saat individu tersebut menerima dan memperhatikan model atau peristiwa tertentu.
- b. Proses kedua adalah retensi, dimana pada proses ini apa yang dilakukan oleh model dianggap sebagai informasi yang penting dan masuk ke dalam memori.
- c. Proses ketiga adalah produksi, dimana terjadi pengulangan perilaku yang sebelumnya ditunjukkan oleh model.
- d. Keempat adalah proses motivasi, yang memungkinkan perilaku model yang sudah dilakukan akan diulang kembali karena adanya penguatan.

Proses ketika anak-anak tersebut melihat video yang ditayangkan, maka proses atensi berjalan. Penggunaan diri sendiri sebagai model juga membantu anak-anak untuk menarik perhatian mereka terhadap video. Kondisi model yang relevan dengan pengamat, memungkinkan perilaku model dianggap sebagai informasi yang menarik perhatian.

Kecenderungan mereka untuk belajar secara visual membuat mereka tertarik untuk melihat contoh perilaku dalam video, proses ini disebut retensi. Proses produksi terjadi ketika subjek mulai berlatih dalam ruangan seperti dalam video. Adanya respon dari teman bermain memotivasi untuk mengulangi perilaku yang dilakukan model di kemudian hari. Keberhasilan melakukan perilaku seperti model akan meningkatkan *self efficacy* mereka, sehingga memotivasi anak-anak berkebutuhan khusus untuk mengulang perilaku model.

D. Teori Belajar (*Behavioristik*)

Teori belajar *behavioristik* menurut (Santrock,2008:5), merupakan pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati. Hasil yang diharapkan dari penerapan teori *behavioristik* ini adalah terbentuknya suatu perilaku yang diinginkan. Perilaku yang diinginkan mendapat penguatan positif dan perilaku yang kurang sesuai mendapat penghargaan negative Evaluasi atau penilaian didasari atas perilaku yang tampak. Dalam teori belajar ini guru tidak banyak memberikan ceramah, tetapi instruksi singkat yang diikuti contoh baik dilakukan sendiri maupun melalui simulasi.

Teori behaviorisme menekankan tiga konsep penting yaitu stimulus, respon, dan penguatan. Belajar digambarkan sebagai suatu pembentukan stimulus dan respon. Prinsip dari hal ini adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Dengan kata lain, belajar adalah perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk

bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respons, (Kristianty, 2006:2).

Sanjaya, (2010: 237) merangkum karakteristik teori belajar behavioristik sebagai berikut: (1) mementingkan pengaruh lingkungan; (2) mementingkan bagian-bagian; (3) mengutamakan peranan reaksi; (4) hasil belajar terbentuk secara mekanis; (5) dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu; (6) mementingkan pembentukan kebiasaan; (7) pemecahan masalah dilakukan dengan cara *trial* dan *error*.

Implikasi dari teori ini dalam pembelajaran adalah: (1) hasil belajar harus segera diberitahukan kepada siswa, jika salah dibetulkan, jika benar diberi penguat; (2) proses belajar harus mengikuti irama dari yang belajar; (3) dalam proses pembelajaran, lebih dipentingkan aktivitas pemberian stimulus secara tepat kepada siswa; (4) dalam proses pembelajaran, tidak digunakan hukuman. Untuk ini lingkungan belajar perlu diubah, untuk menghindari adanya hukuman; (5) bila siswa menunjukkan tingkah laku yang diinginkan pendidik, maka diberi hadiah, dan sebaiknya hadiah diberikan dengan digunakannya jadwal variable rasio reinforcer (menurut teori Skinner); (6) dalam pembelajaran, digunakan shaping atau pembentukan kebiasaan siswa sehingga dapat memberikan respon yang sesuai dengan stimulus yang diberikan; (7) guru dapat menggunakan pembelajaran-pembelajaran terprogram seperti penggunaan bahan ajar (modul, LKS, buku teks, dsb).

Penulis menggunakan teori belajar *Behaviorsme*, hal ini di karenakan dalam proses pembelajaran menggunakan media *Video Modelling* adanya imitasi atau meniru perilaku yang sebagai subjek dalam video tersebut. Didalam pembelajaran ini juga adanya Shaping yang diartikan sebagai pembentukan pada teori belajar behaviorisme . menurut Ratna (2011:22) bahwasanya pembentukan digunakan dalam teori belajar perilaku saat mengajarkan keterampilan baru atau perilaku dengan memberikan reinforcement pada para siswa dalam mendekati perilaku akhir yang diinginkan.

E. Penelitian yang Relevan

Berikut data jurnal dan artikel penelitian yang relevan:

- a. Allen, Wallace, Renes, Bowen, & Burke (2007) pernah menggunakan *Video Modelling* sebagai penelitian dan hasilnya yaitu *Video Modelling* cara efektif dalam mengajarkan anak remaja dan dewasa muda dengan ASD untuk mengajarkan tugas pekerjaan.
- b. Jacqueline (2001) Menggunakan *Video Modelling* dan *Video Prompt* untuk mengajarkan tiga keterampilan bina diri yaitu membersihkan kacamata hitam, memakai arloji, dan memakai jaket ke tiga sekolah dasar dengan siswa yang memiliki gangguan mental. Dengan menggunakan kelompok kontrol dan desain eksperimental. Hasilnya menunjukkan pembelajaran menggunakan *Video Modelling* menjadi metode yang efektif untuk mengajarkan keterampilan bina diri untuk anak penyandang keterbelakangan mental.

- c. Johnny L. Matson (1990) melakukan penelitian untuk mengajarkan anak autis dan Tunagrahita Keterampilan mengikat sepatu, menyikat gigi, menyisir rambut, mengenakan celana, baju, dan kaus kaki, serta makan dan minum. Pelatihan yang dilakukan menggunakan teknik *Modelling*. Yang memiliki tiga fase: (a) pelatih memodelkan dan menggambarkan secara verbal perilaku sasaran; (b) pelatih secara fisik dan verbal membimbing anak melalui seluruh urutan langkah-langkah yang dianalisis tugas; dan, (c) anak diperintahkan untuk melakukan perilaku secara mandiri.

- d. Robin Shipley (2002), menggunakan teknik pemodelan dengan video pembelajaran untuk mengajarkan keterampilan hidup fungsional kepada anak autis. Dalam penelitian ini juga mengembangkan kaset video sehingga peserta (anak-anak autis) dapat mengulang video pembelajaran tersebut sehingga mendapatkan hasil *posttest* yang baik.

- e. Randy Uzzell (1981) bahwa pendekatan pengkondisian operan untuk instruksi terprogram dapat digunakan untuk melatih keterampilan bina diri. Peneliti juga melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa penguatan token dapat berfungsi sebagai insentif dengan anak-anak autis, dan bahwa anak-anak ini responsif terhadap metode *operant conditioning*. Dengan demikian, kerangka kerja konseptual untuk pengembangan teknik modifikasi perilaku untuk mengajar keterampilan hidup mandiri.

- f. Westling David L (1978) melakukan penelitian dengan teknik pengkondisian operan untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan swadaya orang-orang yang mengalami keterbelakangan mental. Studi-studi tersebut terbagi dalam tiga kategori: pemberian makan sendiri dan perilaku waktu makan lainnya, keterampilan perawatan pribadi (berpakaian, kebersihan, dll.), Dan pengembangan simultan berbagai keterampilan mandiri. Studi dianalisis dalam hal subjek, perilaku target, teknik pelatihan dan efeknya, desain eksperimental, dan keandalan pengukuran.
- g. Allison Serra T. dan Dorothea C. Lerman (2010) melakukan sebuah penelitian menggunakan *Video Modelling* untuk mengacarkan kemampuan sosial pada anak autis dengan kesimpulan *Video Modelling* efektif digunakan untuk mengajarkan anak autis kemampuan sosial.
- h. Stacey Litras (2010) menggunakan penelitian ini sebagai media untuk mengajarkan keterampilan sosial kepada anak tiga tahun dengan autisme, dengan Cerita Sosial bermotifkan diri video efektif untuk meningkatkan ketiga perilaku target: menyapa, mengundang untuk bermain, dan menanggapi kontingen. Selain itu, perilaku ini berhasil digeneralisasikan di seluruh setelan, mainan, dan mitra komunikasi. Perubahan perilaku bersamaan, yaitu, peningkatan tingkat perilaku komunikatif dan tingkat keterlibatan sosial juga diamati. Hasil ini mendukung efektivitas Cerita Sosial bermodelkan video dan

menggambarkan potensi teknik intervensi gabungan untuk menanggulangi defisit sosial yang dihadapi oleh populasi ini.

- i. Desak Nyoman Niti Adnyani (2015) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode drill dengan *Video Modelling* terhadap motivasi belajar dan kemampuan merawat diri sendiri bagi anak Tunagrahita pada pelajaran bina diri siswa kelas I SLB.C1 Negeri Denpasar tahun pelajaran 2014/2015.
- j. Victoria Slocum (2016) melakukan penelitian dengan menggunakan *Video Modelling* untuk mengajarkan dan membantu orang-orang yang degan intelektual disability untuk lebih percaya diri dalam memalakukan komunikasi dengan lingkungan sosial.
- k. Michael Keenan (2004) melakukan penelitian dengan menggunakan *Video Modelling* untuk melatih kemampuan para anak yang memiliki autisme sebagai langkah awal untuk memulai relasi sosial dilingkungan sekolah.
- l. Niken Fahma P. (2013) melakukan penelitian untuk melatoih keterampilan memperkenalkan diri pada anak borderline dengan menggunakan teknik modelling menggunakan video denngan instruksi yang berulang hal ini dikarenakan anak yang memiliki borderline kesulitan untuk menagkap informasi dengan sekali penjelasan.

- m. Desvia Rahmawati (2016) menggunakan *Video Modelling* untuk praktek cuci tangan pada anak usia prasekolah TK, dengan hasil skor yang cukup baik dimana dari 46 responden, 42 responden diantaranya memiliki peningkatan 91,3%, dan 4 responden lainnya memiliki peningkatan 8,7%. Sehingga menunjukkan pemberian *Video Modelling* efektif untuk meningkatkan kemampuan praktek cuci tangan apada ank TK.
- n. Pamuji (2017) menggunakan *Video Modelling* untuk mengajarkan keterampilan berpakaian pada anak autis di SLB , dengan hasil penelitian bahwa adanya peningkatan pada nilai pretest 67,08% menjadi 90,42%, dari hasil tersebut bahwasanya materi berpakaian dengan penyampaian menggunakan *Video Modelling* mampu dengan mudah dipahami oleh anak autis di SLB.

Dari penelitian yang pernah ada, penulis berinisiatif untuk menggunakan *Video Modelling* dalam program bina diri berpakaian pada anak autis diharapkan akan menjadi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Materi yang diberikan berupa berpakaian agar siswa mampu menerapkan pada kehidupan sehari-hari. Diharapkan kemampuan kemandirian berkebutuhan khusus dalam berpakaian dapat meningkat sehingga anak dapat mandiri dalam menjalankan kehidupan dan mengurus diri sendiri tanpa bergantung pada bantuan orang lain. Penggunaan *Video Modelling* diharapkan dapat menarik perhatian dan kemauan anak sehingga anak mau mengikuti gerakan yang ditunjukkan model dalam video dengan begitu anak menjadi terbiasa dalam berpakaian tanpa membutuhkan bantuan.

F. Kerangka Pikir

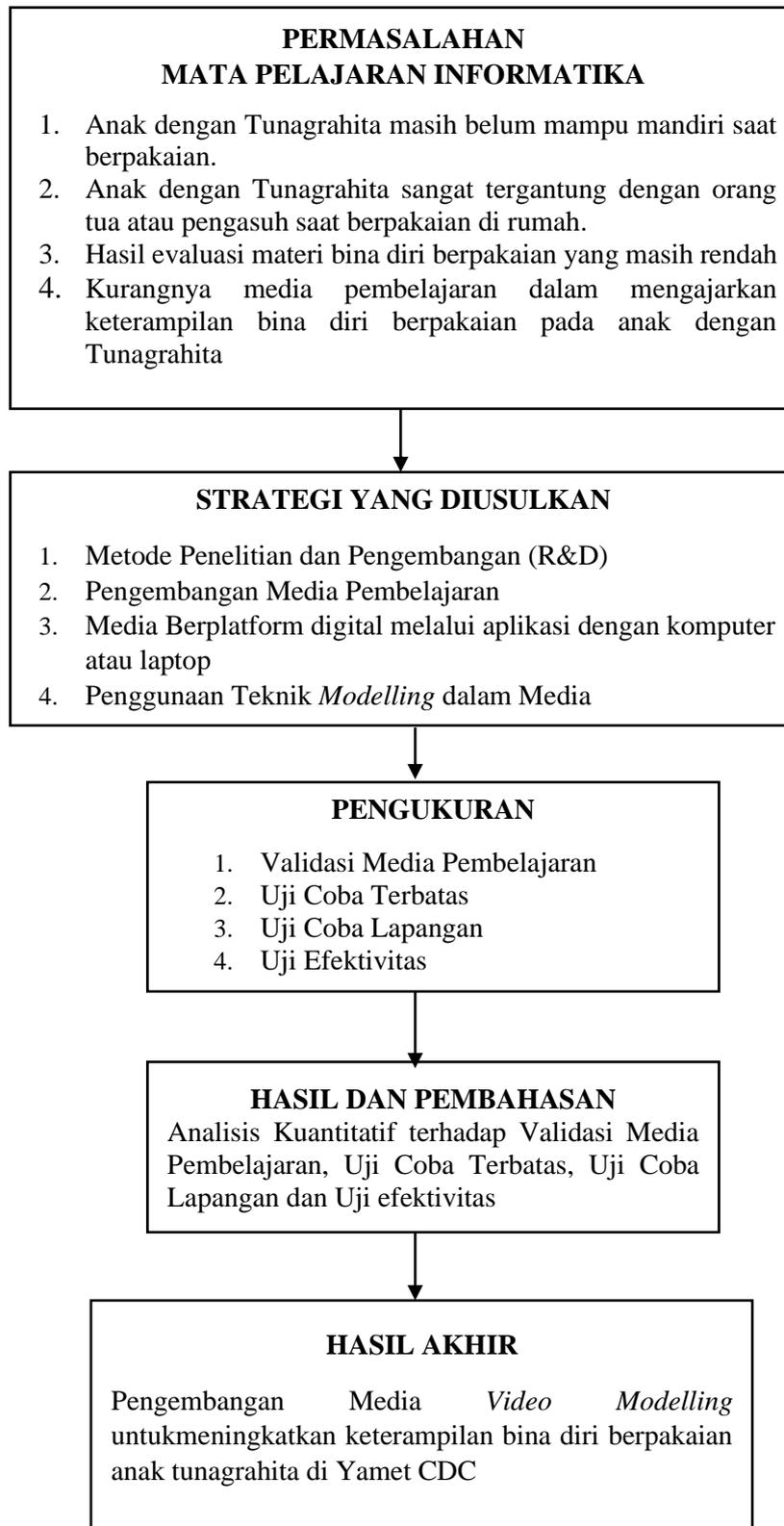
Bina diri berpakaian merupakan modal awal kemandirian bagi setiap individu ketika masih diusia anak-anak. Khususnya bagi anak yang memiliki diagnosa tunagrahita, dimana kebanyakan dari memiliki cenderung ketergantungan dengan orang-orang dilingkungan sekitar saat melakukan bina diri berpakaian. Sehingga pelatihan keterampilan bina diri berpakaian perlu dilakukan sedini mungkin bagi anak-anak yang memiliki tunagrahita.

Media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan dalam melatih keterampilan bina diri berpakaian. Dalam hal ini media pembelajaran video modelling dirasa tepat untuk meningkatkan keterampilan bina diri anak tunagrahita di Yamt CDC. Media pembelajaran media *Video Modelling* perlu dikembangkan dengan membuat perencanaan dengan kerangka berpikir.

Kerangka berpikir merupakan alur dari penelitian yang akan digunakan dalam mengembangkan media *Video Modelling* untuk meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak tunagrahita. Kerangka pikir dari penelitian ini berupa *Input* (kondisi awal), *Process* (tindakan) dan *output* (kondisi akhir). Input dalam penelitian adalah ptensi dan kondisi di Yamet *Child Devlopmnet Center*, diantaranya sarana dsan prasarana serta sumber daya manusia dalam hal ini adalah para guru di Yamet *Child Development Center*.

Kondisi dan potensi yang telah di temukan diYamet, untuk selanjutnya dilakukan proses pengembangan *Video Modelling* untuk membantu meningkatkan keterampilan bina diri anak tunagrahita yang belajar di Yamet *Child Development Center*. Berikut merupakan proses dan Langkah-langkah dalam pengembangan media belajar; (1) penyajian masalah, (2) perumusan masalah, (3) perumusan hipotesis, (4) pengumpulan data, (5) menguji hipotesis dalam menentukan solusi dalam menyelesaikan masalah akan dapat merangsang keterampilan siswa tunagrahita dalam melatih kemandirian bina diri berpakaian.

Pengembangan media belajar ini dilakukan dengan validasi terhadap produk media. Adapun tahap pengujian yang dilewati antara lain yakni uji ahli, uji terbatas/pemakai, dan uji efektivitas. *Output* yang diharapkan adalah terciptanya sebuah produk media pembelajaran *Video Modelling* yang layak dan efektif dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran yang digunakan setelah melalui validasi ahli materi dan ahli media. Kerangka pikir penelitian secara skematik digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir

G. Hipotesis Penelitian

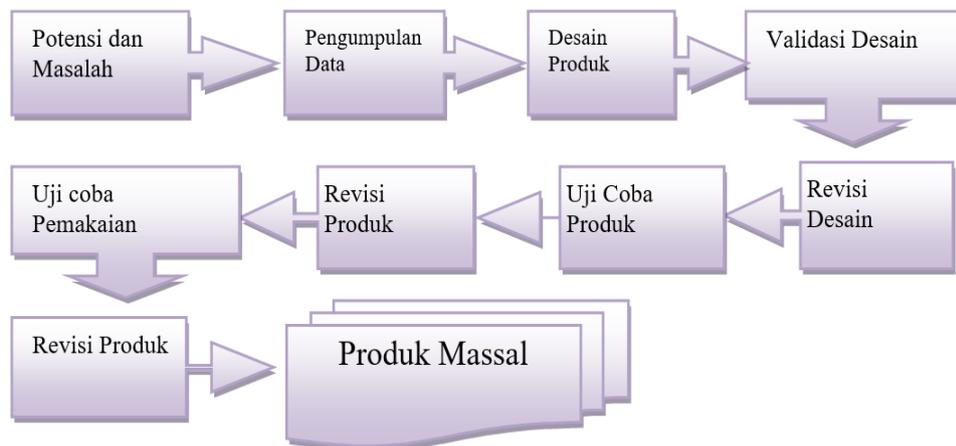
Hipotesis Penelitian Hipotesis pada penelitian pengembangan media *Video Modelling* dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita di Yamet *Child Development Center* adalah sebagai berikut :

- H₀ : Media *Video Modelling* tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita
- H₁ : Media *Video Modelling* efektif dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan yaitu pengembangan media pembelajaran *Video Modelling*. Pendekatan penelitian ini memakai penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang diajukan oleh Borg dan Gall. Langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2012:297) dengan langkah- langkah yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal.



Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan metode Research and Development (R&D)

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model *research and development* (R&D) dari model Borg *and* Gall. Tahapan penelitian tersebut meliputi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba desain, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk massal. Pengembangan media pembelajaran *Video Modelling* untuk meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak Tunagrahita akan dilakukan hanya sampai tahap keenam. Mengingat terbatasnya waktu dan kemampuan peneliti. Berikut tahap-tahap penelitian yang peneliti laksanakan:

1. Potensi dan Masalah

Pengembangan *Video Modelling* cukup berpotensi dilaksanakan di *Yamet Child Development Center*, dikarenakan media pembelajaran ini sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang ada di sana. Masalah yang terjadi di lapangan yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara adalah hasil evaluasi dari program bina diri di *Yamet Child Development Center* masih sangat rendah. Rendahnya hasil evaluasi bina diri berpakaian itu sendiri disebabkan karena media pembelajaran yang bersifat monoton, sehingga anak-anak cenderung bosan dalam menerima materi dan hasilnya pun tidak maksimal. Karena respon anak yang masih cenderung rendah

sehingga pembelajaran bina diri berpakaian sering dilewatkan oleh para pengajar di di Yamet *Child Development Center* .

2. Pengumpulan Informasi

Masalah yang ditemukan pada penelitian pendahuluan dijadikan sebuah potensi bagi peneliti sehingga berbagai informasi mengenai media pembelajaran yang bisa digunakan oleh anak-anak Tunagrahita dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian. Peneliti mencari informasi melalui berbagai jurnal penelitian, artikel, serta internet untuk mengetahui media serta teknik yang sesuai untuk menunjang konsep pembelajaran. Hasil dari pengumpulan informasi dikaitkan dengan potensi dan kondisi yang ada di lapangan sehingga memperkuat bahwa media *Video Modelling* untuk meningkatkan keterampilan berpakaian anak tunagrahita di Yamet *Child Development Center*.

3. Desain Produk

Pada tahap ini adalah tahap *Design* (Perancangan) produk dilakukan perencanaan dengan membuat desain produk yang merupakan *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan). Meliputi:

- a. Pembuatan desain media, meliputi;
 1. Menganalisis kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)
 2. Merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran
 3. Menyusun materi

b. Pembuatan media pembelajaran

Media pembelajaran berupa video yang di dalamnya berisi *modelling* perilaku. Pada tahap ini peneliti membuat konten media-media dengan menggunakan kamera untuk pengambilan video dan kemudian menggunakan aplikasi *Adobe Premiere* untuk mengedit video agar menjadi sebuah media pembelajaran. Kemudian menggunakan Hasil dari desain produk disebut dengan *Prototype 1* berupa *Video Modelling*.

4. Validasi Desain

Pengembangan produk terlebih dahulu dilakukan uji validitas yang melibatkan tiga orang ahli yang terdiri dari satu orang ahli materi, ahli desain dan satu orang ahli media. Validasi ini dimaksudkan untuk mengantisipasi kesalahan pada pengguna. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek pembelajaran dan isi materi, sedangkan ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan video. Data hasil validasi ahli materi dan ahli media dijadikan pertimbangan untuk melakukan revisi.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan para ahli, maka peneliti melakukan perbaikan sesuai hasil dari validasi ahli materi dan ahli media, setelah mengetahui kelemahan dan

keunggulannya peneliti melakukan perbaikan kembali. Berdasarkan validasi ahli, data yang masuk digunakan untuk mencari apakah masih ada ketidaksesuaian atau kesalahan, kemudian peneliti merevisi tersebut sesuai dengan catatan dan masukan dari validasi ahli tersebut.

6. Uji Coba Produk

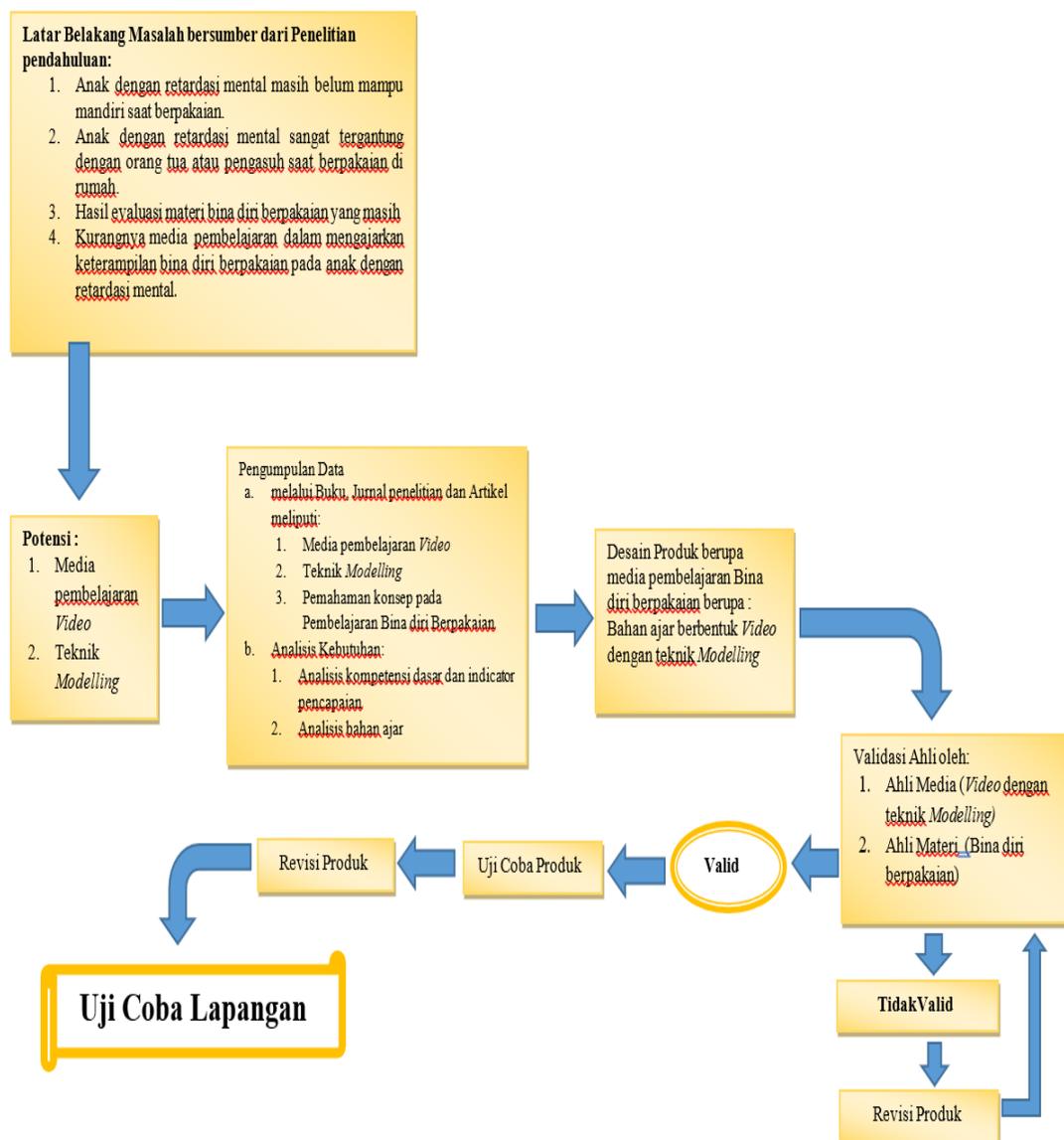
Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan. Berikut tahapan uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti:

a. Uji coba satu-satu

Subyek uji coba satu-satu adalah 3 siswa dengan diagnose yang berbeda yaitu Autisme, Speech Delayed, dan Down Syndrome sebagai pengguna produk, serta satu guru yang bertugas untuk mengamati dan menilai hasil untuk mengembangkan produk .

b. Uji coba kelompok kecil

Produk awal yang diuji coba satu-satu, diujikan lagi melalui uji coba kelompok kecil. Teknik pengambilan sampel dan prosedur uji coba yang dilakukan pada uji kelompok kecil sama dengan uji perorangan. Perbedaannya hanya pada jumlah sampel penelitian. Sampel pada uji ini berjumlah 6 siswa atau responden yang memiliki diagnose Tunagrahita.



Gambar 3.2 Tahapan pengembangan media pembelajaran *Video Modelling*

C. Tempat dan waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Yamet *Child Development Center* Cabang Lampung. Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu 3 minggu sampai 9 minggu pada bulan Januari 2020 sampai dengan April 2020.

D. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah 9 siswa yang memiliki diagnose tunagrahita dan 1 guru. Pengambilan sampel yang dilakukan dengan menggunakan teknik Purposive Sampling yang dimaksud adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan hanya atas dasar pertimbangan peneliti saja yang menganggap unsur-unsur yang dikehendaki telah ada dalam anggota sampel yang diambil (Sugiyono, 2011). Pengambilan sampel ini dimaksudkan dengan tujuan untuk memilih siswa yang memiliki nilai evaluasi rendah pada mteri bina diri berpakaian yaitu siswa yang memiliki diagnose Tunagrahita.

E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sugiyono (2015:61) “variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi, sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Video Modelling*, hal ini dikarenakan peneliti memusatkan perhatian media pembelajaran *Video Modelling* yang nantinya akan dipengaruhi oleh variabel lainnya apakah baik atau tidak baik. Untuk variable terikat dalam penelitan ini adalah peningkatan keterampilan bina diri berpakaian anak tunagrahita.

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi konseptual

Video Modelling adalah sebuah media pembelajaran yang prosesnya terdapat teknik modelling didalamnya. Media pembelajaran selain teknik *modelling* juga menekankan pada Respon yang didapatkan dari stimulus visual gerak dan audio. Untuk meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak tunagrahita siswa melalui empat proses dalam kegiatan belajar dengan menggunakan media video modelling, yaitu; Proses *Atensi*, proses *Retensi*, Proses Produksi, dan Proses motivasi. Keempat proses ini digunakan sebagai pedoman bagi guru untuk menilai tingkat pemahaman anak melalui media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

2. Definisi operasional

Pengembangan media pembelajaran *video modelling* untuk meningkatkan keterampilan bin diri berpakaian anak tunagrahita adalah suatu proses pengembangan media belajar yang dilakukan untuk memudahkan guru untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga siswa mampu dan tertarik dengan media yang di tampilkan, media disini dimaksudkan untuk anak yang memiliki diagnosa tungrahita yang memiliki kesulitan dan keterlambatan dalam menerima informasi sehingga sedikit memiliki motivasi belajar dan mengakibatkan hasil belajar yang menurun. Dari data wawancara dan observasi anak tunagrahita masih bergantung pada lingkungan sekitar

saar kegiatan bina diri berpakaian. Sehingga video *modelling* yang merupakan media pembelajaran yang bersifat modern akan menarik minat serta motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran. Karakteristik video modelling adalah adanya Teknik *modelling* serta penyampaian materi yang bersifat *audio visual* gerak.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan wawancara. Metode observasi digunakan sebagai metode utama dalam pengumpulan data pada penelitian ini. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi di Yamet *Child Development Center*, observasi bertujuan untuk memperoleh data langsung di lapangan. Peneliti dapat mengamati secara langsung perilaku peserta didik yang ada di Yamet, baik sebelum dilakukan penelitian, proses penelitian, dan hasil penelitian.

2. Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk melengkapi data atau informasi yang diperoleh menggunakan metode observasi. Narasumber dalam kegiatan wawancara ini adalah para guru, terapis dan orang tua atau wali murid di Yamet *Child Development Center*. Wawancara berisi pertanyaan mengenai hasil *pretest* dan *posttest* anak baik saat di rumah maupun

disekolah. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan yang telah diajarkan melalui *Video Modelling*.

3. Angket atau Kuisisioner

Kuisisioner menurut Sugiyono (2015:199) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Metode angket digunakan untuk mengukur indikator kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran *Video Modelling* yang dikembangkan. Sasaran dari angket ini adalah siswa, guru, ahli media dan ahli materi.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa pengambilan gambar atau foto serta video pada proses uji coba produk terhadap media pembelajaran *Video modelling* untuk meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak *Speech Delayed*.

Pengumpulan data haruslah dilatih terlebih dahulu, agar diperoleh data yang sesuai dengan harapan. Yang penting bagi penelitian adalah bahwa metode-metode tersebut dilaksanakan secara obyektif, tidak dipengaruhi oleh keinginan pengamat Arikunto, (2012: 268). Jenis data yang digunakan yaitu data hasil uji coba yang berupa penilaian dari subjek uji coba mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis *Video Modelling* untuk meningkatkan keterampilan Bina diri berpakaian.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari evaluasi ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Instrumen ini akan digunakan pada uji coba awal. Beberapa aspek yang diamati untuk dijadikan indikator adalah:

- a. Kriteria pembelajaran (*instructional criteria*)
- b. Kriteria materi (*material review*), yang mencakup isi (*content*), materi dan aktivitas belajar.
- c. Kriteria penampilan (*presentation criteria*) yang mencakup desain antar muka,
- d. kualitas dan penggunaan media serta interaktivitas media (Lee & Owen, 2008: 367).

Aspek-aspek yang akan diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen dengan kisi-kisi pada tabel 3 dan angket terlampir:

| Aspek | Indikator | Butir Soal |
|-----------------------------------|---|------------|
| A. Kualitas Isi dan Tujuan | 1. Kesesuaian kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), Indikator, Tujuan pembelajaran dengan materi | 1 |
| | 2. Kesesuaian media dengan materi | 2 |
| | 3. Ketepatan, kejelasan, dan kemudahan materi yang disajikan | 3, 4, 5, |
| | 4. Keterkaitan materi dengan <i>Video Modelling</i> | 6, 7, 8, 9 |
| | 5. Ketepatan penggunaan tata bahasa, ejaan, dan kalimat | 10, 11 |
| | 6. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik | 12 |
| B. Kualitas Instruksional | 1. Kesesuaian dengan pendekatan kontekstual | 10, 11 |
| | 2. Kemampuan memotivasi peserta didik | 12 |
| | 3. Keterlibatan aktif peserta didik | 13,14 |
| | 4. Kesesuaian permasalahan dalam media dengan materi | 15 |
| Jumlah Butir Soal | | 15 |

Sumber: A. Zaky Al-Ghazali (2021) dengan modifikasi peneliti.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

| Aspek | Indikator | Butir Soal |
|--------------------------|---|------------|
| Kualitas Teknis | 1. Kejelasan petunjuk penggunaan | 1, 2 |
| | 2. Keinteraktifan media | 3 |
| | 3. Pengelolaan media | 4, 5, 6, |
| | 4. Keterbacaan media | 7,8 |
| | 5. Kesesuaian tata letak dan visual benda dalam media | 9,10 |
| | 6. Kesesuaian warna | 11,12,13 |
| | 7. Kesesuaian huruf | 14,15 |
| | 8. Kesesuaian gambar | 16 |
| | 9. Kesesuaian audio | 17 |
| | 10. Kesesuaian video | 18 |
| Jumlah Butir Soal | | 18 |

Sumber: A. Zaky Al-Ghazali (2021) dengan modifikasi peneliti.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

| Aspek | Indikator | Butir Soal |
|--------------------------|--|------------|
| A. Tampilan | 1. Ketepatan pemilihan <i>background</i> | 1, 2 |
| | 2. Ketepatan pemilihan gambar, audio dan video | 3, 4 |
| | 3. Ketepatan pemilihan warna tombol, teks, jenis dan ukuran huruf | 5, 6, 7 |
| | 4. Tampilan media | 8, 9 |
| B. Penyajian | 1. Kemudahan penggunaan media | 10, 11 |
| | 2. Penggunaan bahasa pada teks | 12 |
| | 3. Penggunaan gambar, audio, dan video yang tidak berlebihan | 13 |
| C. Pemrograman | 1. Penggunaan tombol | 14,15 |
| | 2. Media interaktif | 16 |
| D. Isi | 1. Keterkaitan materi dengan media pembelajaran <i>Video Modelling</i> | 17, 18 |
| | 2. Tingkat kesulitan media | 19, 20 |
| Jumlah Butir Soal | | 20 |

Sumber Rohimah (2020), dengan modifikasi peneliti.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Guru dan Peserta Didik

| No. | Aspek | Indikator | Butir Soal |
|-------------------|--|--|------------|
| 1 | Kemenarikan Video Modelling | Ketertarikan terhadap tampilan media | 1 |
| | | Penggunaan gambar, audio, dan video sesuai dengan konteks | 2 |
| 3. | Peran Video Modelling dalam pembelajaran | Kejelasan isi materi dalam pembelajaran | 3 |
| | | Kemudahan siswa memahami materi video pembelajaran | 4 |
| | | Adanya contoh dalam materi yang menambah pemahaman siswa | 5 |
| | | Memotivasi siswa dalam pembelajaran | 6 |
| | | Keaktifan siswa melakukan kegiatan Modelling | 7 |
| | | Siswa lebih interaktif dengan media dan guru Serta kritis dalam pembelajaran | 8 |
| Jumlah Butir Soal | | | 8 |

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Uji Efektivitas

I. Teknik Analisis Data

Peneliti atau pengembang mengumpulkan data dengan tehnik analisis *deskriptif presentase*. Data kuantitatif dari penilaian produk yang telah dikembangkan pada saat uji coba produk, dianalisis dengan analisis *deskriptif presentase*. Analisis data yang digunakan untuk menganalisis data deskriptif adalah dengan menggunakan skala presentase interval.

Data hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari guru dan siswa digunakan untuk menyusun latar belakang dan mengetahui tingkat kebutuhan program pengembangan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang kemudian menentukan spesifikasi pengembangan media pembelajaran *Video Modelling*. Data yang diperoleh melalui instrumen uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Analisis ini dimaksud untuk

menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variable. Instrumen yang digunakan memiliki 4 jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Dengan:

$$x_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

(Sumber, Sugiono 2015)

Keterangan : X = rata – rata akhir

X_i = nilai uji operasional angket tiap peserta didik

n = banyaknya peserta didik yang mengisi angket

Metode analisis data penelitian menggunakan metode deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Langkah-langkah dalam menganalisis data instrumen validasi para ahli, respon (peserta didik dan guru), sebagai berikut:

1. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli Materi terkait aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penilaian kontekstual dengan 4 pilihan jawaban

sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi Pengembangan Pengembangan media pembelajaran *Video Modelling*.

2. Analisis Data Validasi Ahli media

Angket validasi ahli Media terkait Aspek Kualitas isi dan tujuan , aspek kualitas instruksional dan aspek kualitas teknik dengan 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi Pengembangan Pengembangan media pembelajaran *Video Modelling*.

3. Analisis Data Validasi Ahli desain

Angket validasi ahli Media terkait Aspek Penulisan teks, kata atau bahasa ,desain ,aspek pewarnaan aspek grafis dan aspek audio visual dengan 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi Pengembangan media pembelajaran *Video Modelling*.

| Skor | Pilihan Jawabab Kelayakan |
|------|---------------------------|
| 4 | Sangat Baik |
| 3 | Baik |
| 2 | Kurang Baik |
| 1 | Sangat Kurang Baik |

Tabel 3.5 Skor validasi ahli

Data dari angket dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif persentase dengan langkah-langkah menurut Riduan (2004: 71-95) sebagai berikut:

1. Menghitung nilai responden dan masing-masing aspek atau sub variabel
2. Merekap nilai
3. Menghitung nilai rata-rata
4. Menghitung persentase dengan rumus:

$$DP = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

DP = Deskriptif persentase (%)

n = Skor empirik (skor yang diperoleh)

N = Skor Ideal untuk setiap item pertanyaan

Untuk menentukan jenis deskriptif persentase yang diperoleh masing-masing indikator dalam variabel, dan perhitungan deskriptif persentase kemudian ditafsirkan kedalam kalimat.

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing validator ahli materi, ahli media kemudian dicari rata-ratanya dan dikonversikan untuk menentukan valid dan kelayakan media pebelajaran *Video Modelling*. Berikut kriteria kelayakan analisis rata-rata ditampilkan pada Tabel 3.2.

| Persentase Skor | Kriteria |
|-------------------------|---------------------------|
| $81.25 < DP \leq 100$ | Sangat Valid/Sangat Layak |
| $62.50 < DP \leq 81,25$ | Valid/Layak |
| $43.75 < DP \leq 62.50$ | Kurang Valid/Kurang Layak |
| $25 < DP \leq 43.75$ | Tidak Valid/Tidak Layak |

Tabel 3.6 Kriteria Validasi

4. Analisis Data Respon Pengguna terhadap produk yang dikembangkan

Respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan dapat diketahui dengan angket, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

| Presentase | Bobot | Predikat |
|-------------|-------|-------------|
| 86% - 100 % | 4 | Sangat Baik |
| 76% - 85% | 3 | Baik |
| 60% - 75% | 2 | Cukup |
| 55% - 59% | 1 | Kurang Baik |
| 00% - 54% | 0 | Tidak Baik |

Tabel 3.7 Hasil Konversi Angket Respon Pengguna

Data kuantitatif yang diperoleh berdasarkan penilaian kemudian dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut: a. Menghitung jumlah skor dari setiap indikator (R) b. Menghitung persentase masing-masing indikator dengan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Ngalim Purwanto, 2012: 102)

Keterangan : NP = Nilai persen
 R = Jumlah skor tiap indikator
 SM =Jika semua pertanyaan dijawab dengan skor 4 oleh siswa

5. Analisis efektivitas media pembelajaran *Video Modelling*

Efektivitas pengukuran dilakukan pada aspek kognitif peserta didik melalui uji perseorangan dengan menggunakan angket yang diisi oleh guru pendampingnya.

Data yang diperoleh dari pretes dan postes kemudian dianalisis untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *Video Modelling*. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Video Modelling*, maka dilakukan analisis nilai gain ternormalisasi dengan rumus n-gain (g).

Menurut Hake dalam Sundayana (2014: 151) bahwa dengan mendapatkan nilai rata-rata gain ternormalisasi maka dapat mengukur efektivitas suatu pembelajaran dalam pemahaman konseptual.

$$n\text{-gain} = \frac{\text{skor akhir test (posttest)} - \text{skor awal test (pretest)}}{\text{skor maksimal} - \text{skor awal test}}$$

Keterangan: S Pretest : Skor kemampuan hasil belajar awal

S Posttest : Skor kemampuan hasil belajar akhir

S Maks : Skor maksimal

Besarnya peningkatan dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (normalized gain) kemudian dikategorikan dalam kriteria tafsiran efektivitas n-gain sebagai berikut:

| Persentase (%) | Kategori |
|-----------------------|-----------------|
| < 40 | Tidak Efektif |
| 40 – 45 | Kurang Efektif |
| 56-75 | Cukup Efektif |
| >76 | Efektif |

Tabel 3.8 Tafsiran Efektivitas N-gain

Hasil perhitungan N-Gain diperoleh persentase n-gain pada kelas eksperimen sebesar 88% termasuk dalam kategori efektif.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan Pengembangan Media pembelajaran *Video Modelling* untuk meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak tunagrahita di Yamet Child Development Center, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan potensi dan kondisi di *Yamet development Center*, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan baik komputer maupun laptop, dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternatif disaat keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru. Seperti keterbatasan kesempatan mengajar saat pandemi Covid-19 yang dirasakan guru saat ini.
2. Proses pengembangan dimulai dari desain produk. Desain produk pada penelitian ini di buat berdasarkan hasil analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar, hasil rumusan indikator dan tujuan pembelajaran, serta hasil penyusunan materi pembelajaran. Desain produk dibuat menggunakan *software Adobe Premiere* untu proses pengeditan video pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan menggunakan *Software Adobe Flash* untuk mengemas materi pembelajaran menjadi sebuah aplikasi.

Hasil konversi media pembelajaran menjadi format *apk* yang nantinya dapat di *install* dan dijalankan di *PC* baik komputer maupun laptop menggunakan aplikasi *Adobe Flash*.

Hasil validasi desain produk oleh 1 ahli materi yang terdiri dari 9 indikator soal pada aspek kualitas isi dan tujuan dan 6 indikator soal pada aspek kualitas instruksional, mendapat total skor rata-rata deskriptif persentase yang diperoleh yaitu 87,49% dengan kriteria “Sangat Valid”. Hasil validasi desain produk oleh 2 orang ahli media yang terdiri dari 18 indikator soal pada aspek kualitas teknis mendapat total skor rata-rata deskriptif persentase yang diperoleh yaitu 80.55% dengan kriteria “Valid”.

Kritik dan saran dari validator (2 orang ahli mater dan 2 orang ahli media) digunakan untuk memperbaiki atau merevisi desain produk. Revisi produk dilakukan sesuai dengan arahan yang telah dinilai oleh ahli materi, ahli media dan guru/praktisi.

Hasil uji coba produk oleh 2 orang guru yang teridiri dari 9 indikator soal pada aspek tampilan, 4 indikator soal penyajian, 3 indikator soal pemrograman dan 2 pemrograman dan aspek isi, mendapat total skor rata-rata deskriptif persentase yang diperoleh yaitu 88,88% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil uji coba produk oleh 6 orang peserta didik yang terdiri dari 9 indikator soal pada aspek tampilan, 4 indikator soal penyajian, 3 indikator soal pemrograman dan 2 pemrograman dan aspek isi, mendapat total skor rata-rata deskriptif persentase yang diperoleh yaitu 89,68% dengan kriteria “Sangat Layak”.

3. Karakteristik produk media terdiri dari karakteristik isi/konten dan karakteristik media. Pada karakteristik isi/konten media pembelajaran didesai interaktif dan terdapat beberapa tampilan-tampilan lainnya seperti referensi, *author*, petunjuk penggunaan, KI dan KD, Indikator dan tujuan, materi, serta evaluasi.

Sedangkan pada karakteristik media pembelajaran yaitu, media pembelajaran bisa digunakan oleh siswa dengan instruksi dan arahan langsung dari pengguna sehingga pembelajaran akan interaktif. Media pembelajaran bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. Produk media pembelajaran dikemas dalam bentuk aplikasi yang bersifat *offline* dengan ukuran *file* 13,4 *Gigabyte*.

4. Hasil respon/tanggapan pengguna produk oleh 2 orang guru bahwa pengembangan media pembelajaran *Video Modelling* untuk meningkatkan keterampilan bin diri anak tunagrahita mendapat respon/tanggapan sangat layak. Begitu juga dengan respon/tanggapan pengguna produk oleh 6 orang siswa dengan guru pndamping. Jadi dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media pembelajaran *Video Modelling* untuk meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian mendapat respon/tanggapan sangat layak diimplementasikan pada siswa dengan tunagrahita di *Yamet Development Center* .

5. Produk *Video Modelling* yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian . Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan perolehan n-gain antara gain yang diperoleh siswa melalui pretest dan posttest sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan

produk *Video Modelling*. Peningkatan hasil belajar dapat ditunjukkan dari hasil pretest dengan nilai rata-rata 51,18 meningkat setelah posttest dengan nilai rata-rata 88 dengan n-gain yang diperoleh sebesar 0,88 ternormalisasi pada klasifikasi tinggi sehingga tingkat keefektivasannya adalah efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan berkaitan dengan Media pembelajaran *Video Modelling* untuk meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak tunagrahita di Yamet *Child Development Center* adalah sebagai berikut:

1. Sekolah dapat mengaplikasikan media *Video Modelling* pada materi bina diri berpakaian anak tunagrahita.
2. Sekolah dapat merekomendasikan kepada guru untuk mengembangkan media *Video Modelling* untuk mengatasi masalah penguasaan materi bina diri berpakaian anak tunagrahita
3. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *Video Modelling* pada materi bina diri berpakaian anak tunagrahita ini lebih interaktif lagi dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arthanthi. *Peningkatan Kemampuan Memakai Baju Anak Cerebral Palsy Dengan Media Compact Disk Interaktif Kelas 2 Sd Di Slb Muhammadiyah Gamping Sleman*. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 4(1): 131-135. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/plb/article/download/6890/6631>. Diakses tanggal 02 Desember 2018
- Astati. 2011. *Bina Diri untuk Anak Tunagrahita*. Bandung : Amanah Offset.
- Bellini, S., & Akullian, J. 2007. *A Meta-Analysis Of Video Modelling And Video Interventions For Children And Adolescents With Autism Sperctum Disorder*. *Exceptional Children*, 73 (3), 264-287. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/001440290707300301> . Diakses tanggal 02 Desember 2018
- Corey, Gerald. 2005. *Teori dan Praktek Konseling & Psikoterapi*. Bandung: PT Refika Aditama
- Desiningrum, D.R. (2016). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Psikosain.
- Dian, Maya, Sahat Siagian, “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut*”. (*Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.6, No. 1, April 2013). <https://docplayer.info/36185268-Pengembangan-media-video-pembelajaran-pangkas-rambut-lanjutan-berbasis-komputer-program-studi-tata-rias-rambut.html>. Diakses tanggal 22 Februari 2019
- Dini. 2016. *Psikologi anak berkebutuhan khusus*. Psikosain : Yogyakarta .
- Direktorat Pendidikan Luar Biasa. 2004. *Pedoman Umum Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif*. Jakarta: Dirjendikdasmen
- Gunarsa, Singgih D. 2004. *Konseling dan Psikoterapi*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press
- Haenudin. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Hasyim, Adelina. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Haydon, Todd. *Using Video Modeling and Mobile Technology to Teach Social Skills*. Hammill Institute on Disabilities. *Intervention in School and Clinic* 2017, Vol. 52(3). <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1053451216644828?journalCode=issc>. Diakses tanggal 18 Februari 2019
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Idrus, M. 2013. *Layanan Pendidikan Bagi Anak Gifted*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling "Psikopedagogia"*. 2(2): 116-131.
- Istiqomah, Khanif. *Teknik Modelling Terhadap Kemampuan Toilet Training Anak Cerebral Palsy Tklb/D-DI*. *Jurnal Pendidikan Khusus*, Vol. 5 No. 1 Juni 2013. <https://docplayer.info/41277546-Jurnal-pendidikan-khusus-teknik-modelling-terhadap-kemampuan-toilet-training-anak-cerebral-palsy-tklb-d-d1.html>. Diakses tanggal 18 Februari 2019
- Iswari, M. 2007. *Kecakapan Hidup Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta : Depdiknas.
- Jacqueline. *Using an Instructional Package Including Video Technology to Teach Self-Help Skills to Elementary Students with Mental Disabilities*. Vol 16, Issue 3, 2001. *Journal of Special Education Technology*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/0891422290900232>. Diakses Tanggal 15 Mei 2019.
- Lakshita, Nattaya. 2012. *Panduan Sempel Mendidik Anak Autis*. Jogjakarta : Javalitera
- Matson, Johnny. *Teaching self-help skills to autistic and mentally retarded children*. *Research in Developmental Disabilities*. Volume 11, Issue 4, 1990, Pages 361-378. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/0891422290900232>. Diakses pada tanggal 15 Mei 2019.
- Minsih. 2020. *Pendidikan Inklusif Sekolah dasar*. Surakarta : Muhammadiyah University Pers
- Moleong, Lexy . 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, Sima. 2020. *Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Musyrifah, Siti. *Efek Video Modeling Untuk Mengajarkan Keterampilan Mencuci Baju Pada Individu Tunagrahita Sedang*. *Kajian Ilmiah Psikologi - No. 2, Vol . 1*, Juli - Desember 2012, hal. 218 – 223. <http://journal.unika.ac.id/index.php/pre/article/view/286>. Diakses tanggal 02 Desember 2018
- Nabilah, C.H., Sesrita, A., dan Suherman, I. 2020. *Development of Learning Media Based on Articulate Storyline*. *Indonesian Journal of Applied Research*, 1 (2). <http://iojs.unida.ac.id/index.php/IJAR/article/view/54>

- Nyoman, Desak. 2015. *Pengaruh Metode Drill Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Merawat Diri Sendiri Bagi Anak Tunagrahita Pada Pelajaran Bina Diri Siswa Kelas I Slb.C1 Negeri Denpasar Tahun Pelajaran 2014/2015*. Volume 5, No 1 Tahun 2015. http://oldpasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_ep/article/view/1586. Diakses tanggal 02 Desember 2019
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 70 Tahun 2009 Tentang Pendidikan Inklusif bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa, Pasal 7.
- Prapti, Ndaru. 2018. *Using A Video Modeling-Based Intervention Package To Teach Hand Washing To Children With Autism*. University Of Kentucky. https://uknowledge.uky.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1070&context=edsr_etds. Diakses tanggal 11 februari 2019
- Putri, Ni Luh. *Model Pembelajaran Keterampilan Bina Diri Bagi Anak Usia Dini Tunagrahita (Research And Development At Exceptional Schools Of North Sulawesi)*. Jurnal Parameter Volume 25 No. 2 Tahun 2014. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/parameter/article/download/6630/4761/>. Diakses tanggal 02 desember 2018
- Robin Shipley. *Teaching Daily Living Skills to Children with Autism Through Instructional Video Modeling*. Journal of Positive Behavior Interventions. Vol 4, Issue 3, 2002. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/10983007020040030501>. Diakses pada tanggal 15 Mei 2015
- Santrock , John W. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- Siregar , Eveline dan Nara, Hartini. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Siregar , Eveline. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Slocum, Victoria. 2016. *Using Video Modeling Plus A System Of Least Prompts To Teach People With Intellectual Disability To Participate In Faith Communities* University Of Kentucky
- Stacey Litras. 2010. *Using Video Self-Modelled Social Stories to Teach Social Skills to a Young Childwith Autis*. Hindawi Publishing Corporation : Melbourn.
- Sundayana, R. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudrajat, Dodo dan Rosida, Lilis. 2013. *Pendidikan Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Luxima.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.

- Switri, Endang. 2020. Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus. Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media
- Tetreault, Allison Serra; Lerman Dorothea C. 2010. *Teaching Social Skills to Children with Autism using Point-of-View Video Modelling*. EDUCATION AND TREATMENT OF CHILDREN Vol. 33, No. 3, 2010 hal. 395-419
- Tri Andarini, M. Masykuri, Suciati Sudarisman, “Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching And Learning) Melalui Media Flipchart dan Video Ditinjau Dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar”. Jurnal Inkuiri, Vol 1, No 2, 2012
- _____. *Using Point-Of-View Video Modeling and Forward Chaining to Teach a Functional Self-Help Skill to a Child with Autism*. Journal of Behavioral Education. June 2013, Volume 22, Issue 2, Hal. 157–167. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10864-012-9165-x>. Diakses tanggal 15 Mei 2019
- Van Tiel Julia, M. 2011. *Pendidikan Anak Terlambat Bicara*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wardani, I Gusti Ayu Agung Kusuma. 2016. *Pengaruh Model Konseling Kognitif Behavioral Teknik Modeling Dan Teknik Self-Instruction Self-Esteem Ditinjau Dari Jenis Kelamin Pada Siswa SMA Negeri 3 Amlapura*. Program Studi Bimbingan Konseling, Program Pascasarjana UNDIKSHA.
- Watson. 1981. *Teaching Self-Help Skills to the Mentally Retarded*. *Applied Clinical Psychology*. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4615-7130-8_5. Diakses tanggal 15 Mei 2019.
- Westling. David. *Self-Help Skills Training: A Review of Operant Studies*. *The Journal of Special Education* . Vol 12, Issue 3, 1978. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/002246697801200304>. Diakses tanggal 15 Mei 2019.
- Wilis, Ratna. 2011. *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Erlangga.
- Yuwono, J. 2012. *Memahami Anak Autis (Kajian Teori dan Empirik)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Zain, Arina R. *Pengaruh Metode Forward Chaining terhadap Kemampuan Bina Diri Memakai Baju Berkancing pada Peserta Didik Tunagrahita Kelas VII*. Tajdidukasi, Volume V, No. 1 Januari 2015