

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI MAHASISWA TUNARUNGU DI PERGURUAN TINGGI

Ana Rafikayati*¹, Susi Hermin Rusminati² dan Eko Cahyo Prawoto³

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

ana@unipasby.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan video pembelajaran interaktif bagi mahasiswa tunarungu di perguruan tinggi. Penelitian ini dilakukan di Prodi Pendidikan Khusus Universitas PGRI Adi Buana (UNIPA Surabaya), salah satu kampus inklusif di Kota Surabaya dengan subjek penelitian 2 mahasiswa tunarungu yang menempuh Mata Kuliah Penelitian Pendidikan Khusus, salah satu mata kuliah wajib yang ada di Prodi Pendidikan Khusus. Penelitian menggunakan penelitian pengembangan dengan tahapan (1) pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji tes terbatas, dan (5) revisi produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Sedangkan analisis datanya menggunakan analisis kuantitatif dengan rumus rerata dari ahli isi, ahli desain, dan subjek mahasiswa. Hasil dari penelitian ini adalah berupa video pembelajaran interaktif yang disertai dengan Bahasa isyarat di dalamnya. Adapun uji kelayakan dari video tersebut yaitu 3,5 (layak) menurut ahli media, 3,7 (layak) menurut ahli konten/isi, dan 3,7 (layak) menurut pengguna (subjek penelitian). Berdasarkan uji kelayakan tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif yang dihasilkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran untuk mahasiswa tunarungu.

Kata Kunci: Video Pembelajaran Interaktif, Tunarungu

Abstract

This study aims to develop interactive learning videos for deaf students in higher education. This research was conducted at the Special Education Study Program at PGRI Adi Buana University (UNIPA Surabaya), one of the inclusive campuses in the city of Surabaya with the research subject of 2 deaf students taking the Special Education Research Course, one of the mandatory courses in the Special Education Study Program. The research uses development research with the stages of (1) data collection, (2) planning, (3) initial product development, (4) limited testing, and (5) product revision. The data collection technique used is a questionnaire. While the data analysis uses quantitative analysis with the average formula from content experts, design experts, and student subjects. The results of this study are in the form of interactive learning videos accompanied by sign language in it. The later test of the video is 3.5 (appropriate) according to media experts, 3.7 (appropriate) according to content/content experts, and 3.7 (appropriate) according to users (research subjects). Based on the feasibility test, it can be concluded that the interactive learning videos produced in this study are suitable for use in learning for deaf students.

Keywords: Interactive Learning Video, Deaf Student

PENDAHULUAN

Kondisi pandemi covid 19 saat ini terkait dengan pembelajaran di Perguruan Tinggi mengalami proses pergeseran, mulai dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran yang berbasis teknologi karena tidak boleh ada tatap muka, dimana pembelajaran menggunakan media seperti TV, whatsapp, Telegram, Atau Google Meet, Microsof Teams, Zoom Meeting dan aplikasinya lainnya (Yunitasari & Hanifah, 2020). Pergeseran tersebut dialami oleh semua mahasiswa demikian juga untuk mahasiswa yang berkebutuhan khusus. Dalam penjelasan Permenristek Dikti Nomor 46 Tahun 2017 dijelaskan bahwa mahasiswa berkebutuhan khusus merupakan mahasiswa di perguruan tinggi yang memiliki keterbatasan bisa keterbatasan fisik, intelektual, dan atau yang memiliki kecerdasan di atas rata-rata (Saputri, 2019). Atas dasar Permenristek Dikti dan pandemi yang ada saat ini, maka sangat perlu adanya pembelajaran yang menggunakan daring yang sudah di implementasikan. Intinya ada pergeseran cara pembelajaran dari tatap muka ke online.

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya (UNIPA Surabaya) merupakan salah satu kampus inklusif di Kota Surabaya yang sudah memiliki pendidikan khusus dan layanan khusus, dan memiliki juga beberapa mahasiswa yang berkebutuhan khusus di beberapa prodi. Dengan kondisi demikian maka diperlukan suatu pendekatan pembelajaran juga kepada mereka, sehingga pembelajaran mahasiswa berkebutuhan khusus dapat terus berjalan walaupun dalam bentuk online. Perlu ada suatu terobosan baru yang dapat mengantarkan mahasiswa mampu berdampingan dengan teknologi digital khususnya pembelajaran online.

Berdasarkan Permenristek Dikti Nomor 46 Tahun 2017 dinyatakan bahwa penyelenggaraan Pendidikan di perguruan tinggi memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu atau kualitas layanan Pendidikan bagi individu berkebutuhan khusus di perguruan tinggi. Dalam upaya meningkatkan mutu maka strategi pengembangan model pembelajaran yang inovatif yang berbasis digital sesuai kebutuhan saat ini sangatlah diperlukan, utamanya bagi mahasiswa berkebutuhan khusus yang memiliki karakteristik yang unik berbeda dengan mahasiswa pada umumnya (Mozes, 2020). Demikian juga kalau merujuk pada UU Nomor 8 Tahun 2016 menyatakan bahwa setiap individu termasuk penyandang disabilitas berhak mendapat Pendidikan yang berkualitas di semua jenjang. Hal ini berarti dapat diimplementasikan baik di SD, SMP, SMA maupun di jenjang perguruan tinggi yang dapat bersifat inklusif maupun khusus. Kata "bermutu" menjadi kata kunci dalam pembelajaran mahasiswa berkebutuhan khusus. Bagaimanapun juga setiap mahasiswa memiliki kebutuhan tersendiri terkait dengan pembelajaran, mulai dari gaya belajar, kemampuan belajar, daya tangkap dan kemampuan dalam menyelesaikan tugas perkuliahan, untuk menjangkau keberagaman tersebut termasuk kebutuhan untuk mahasiswa yang berkebutuhan khusus, maka upaya kreatif dan inovatif dalam bentuk rancangan pembelajaran inovatif yang mampu

menjawab kebutuhan mahasiswa adalah suatu keharusan (Rafikayati et al., 2021). Dalam upaya menuju “mutu” yang tinggi dalam hal melayani kepada mahasiswa yang berkebutuhan khusus di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, tidak hanya berbasis pada inovasi di model pembelajaran, namun lebih dari itu adanya terobosan yang berbasis kebaruan dan kebermanfaatannya.

Berdasarkan potret kegiatan di lapangan yang telah dilakukan oleh lembaga dalam hal ini Universitas PGRI Adi Buana Surabaya pada saat ini sudah berjalan sesuai dengan harapan, namun masih perlu adanya peningkatan yang lebih baik ke depan. Pada saat ini kita dihadapkan pada posisi adanya pandemi covid 19 dimana inovasi menjadi sebuah jawaban dalam mendukung tercapainya keberhasilan pembelajaran yang terbaik. Atas dasar itulah pembelajaran dengan model-model yang dikembangkan yang mengarah pada daring untuk mahasiswa berkebutuhan khusus sangat penting dibuat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada mahasiswa berkebutuhan khusus khususnya pada mahasiswa tunarungu diperoleh informasi tentang kesulitan mereka dalam mengikuti perkuliahan daring sekarang ini. Hal ini dikarenakan kurangnya bantuan visual dalam pemaparan materi yang diberikan dosen. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif untuk tunarungu yang sesuai dengan karakteristik mereka utamanya Ketika pembelajaran asinkronous melalui Virtuel Learning of Adi Buana (VIRLEND) yang menjadi Learning Management System (LMS) Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas memiliki manfaat yang cukup besar. Manfaat tersebut diantaranya (a) media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi pembelajaran di kelas (b) dengan penyampaian materi yang baik media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar atau pencapaian siswa, (c) media pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik dan fokus terhadap pembelajaran, (d) media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar, (e) media pembelajaran dapat mengatasi permasalahan keterbatasan ruang dan waktu (Rahmawati, 2020).

Media yang cocok untuk tunarungu adalah media yang bersifat visual (Juherna et al., 2021). Hal ini dikarenakan tunarungu akibat keterbatasan pada akses auditori, tunarungu selanjutnya lebih banyak menggunakan modalitas penglihatan untuk mendapatkan informasi dari lingkungan (Rafikayati, 2017). Media visual yang dapat digunakan diantaranya media visual 3D, media visual bergerak, video pembelajaran, animasi, dan lain-lain. Dari segi tingkat pemahamannya, tunarungu akan lebih terbantu dengan gambar bergerak, seperti video pembelajaran atau animasi karena lebih bisa menjelaskan materi dengan lebih baik dari pada gambar visual diam yang kadang masih multi tafsir (Razi et al., 2020).

Berdasarkan paparan tersebut maka penelitian ini mengambil topik penelitian berupa pengembangan media pembelajaran interaktif untuk tunarungu. Beberapa

penelitian tentang penggunaan video pembelajaran interaktif menunjukkan hasil yang signifikan (Lestari & Zulmiyetri, 2019), (Firdausi et al., 2021). Diharapkan dengan penelitian ini mahasiswa tunarungu di UNIPA Surabaya dapat memperoleh layanan Pendidikan yang lebih optimal, utamanya di masa pembelajaran daring yang merupakan imbas dari Pandemi Covid 19.

METODE

Penelitian menggunakan penelitian pengembangan dengan tahapan (1) pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji tes terbatas, dan (5) revisi produk. Penelitian ini dilakukan di Prodi Pendidikan Khusus Universita PGRI Adi Buana (UNIPA Surabaya), salah satu kampus inklusif di Kota Surabaya dengan subjek penelitian 2 mahasiswa tunarungu yang menempuh Mata Kuliah Penelitian Pendidikan Khusus, salah satu mata kuliah wajib yang ada di Prodi Pendidikan Khusus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket yang diberikan kepada ahli isi, ahli desain, dan subjek mahasiswa. Instrument angket terdiri atas 15 pertanyaan sesuai dengan keberfungsian (materi/desain/pengguna) dengan menggunakan skala likert skala 4. Sedangkan analisis datanya menggunakan analisis kuantitatif dengan rumus rerata dari ahli isi, ahli desain, dan subjek mahasiswa yang selanjutnya dikategorikan sebagai tidak layak untuk skor 1, cukup layak untuk skor 2, layak untuk skor 3, dan sangat layak untuk skor 4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

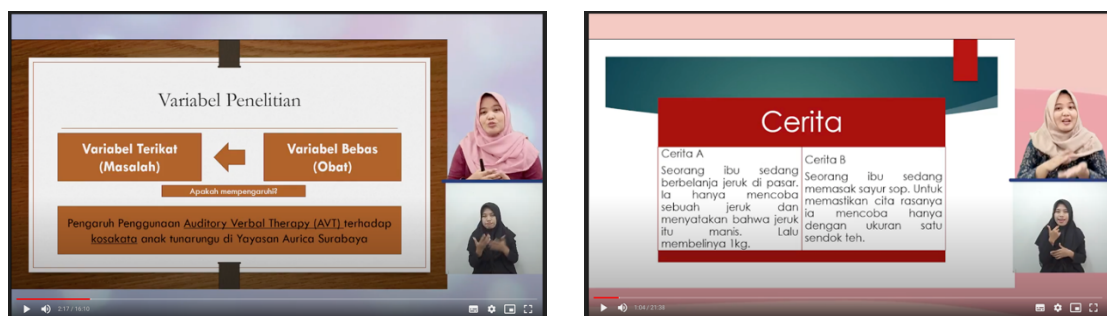
Hasil dari penelitian ini adalah berupa video pembelajaran interaktif yang disertai dengan Bahasa isyarat di dalamnya sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Hal ini karena dengan media pembelajaran guru dapat memiliki media atau medium untuk menyampaikan materi khususnya untuk materi yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas. Misalnya karena ada keterbatasan waktu atau ruang (Dewi, 2017). Contoh bentuk keterbatasan waktu misalnya harus menjelaskan tentang sejarah. Tentu kita tidak dapat kembali ke masa lalu. Contoh untuk keterbatasan ruang misalnya tidak memungkinkan untuk mendatangkan harimau ke kelas karena akan membahayakan siswa di kelas. Maka diperlukan media atau medium untuk

memfasilitasi kegiatan pembelajaran tersebut. Itulah pentingnya media pembelajaran yang tentunya masih banyak hal yang akan terbatas diwujudkan di kelas tanpa perantara (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Media pembelajaran juga sangat cocok untuk menjelaskan materi yang bersifat abstrak. Materi abstrak membutuhkan perantara untuk mengkonkretkan sebuah pengetahuan. Materi abstrak menjadi akan sulit kalau dipelajari sendiri (standing alone) (Muhson, 2010). Media pembelajaran dapat membuat informasi abstrak menjadi lebih real sehingga lebih mudah untuk dipelajari. Media pembelajaran sangat penting utamanya untuk pembelajaran anak usia dini dan anak berkebutuhan khusus juga untuk pembelajar dengan karakteristik yang membutuhkan pembelajaran realistik (Yuniati et al., 2019).

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas memiliki manfaat yang cukup besar. Manfaat tersebut diantaranya (a) media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi pembelajaran di kelas (b) dengan penyampaian materi yang baik media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar atau pencapaian siswa, (c) media pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik dan fokus terhadap pembelajaran, (d) media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar, (e) media pembelajaran dapat mengatasi permasalahan keterbatasan ruang dan waktu (Rahmawati, 2020).

Adapun gambaran video pembelajaran interaktif yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Produk Pengembangan berupa Video Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini berupa video pembelajaran interaktif. Video pembelajaran interaktif adalah media 3 dimensi

yang bersifat audiovisual. Video pembelajaran memberikan dampak yang lebih baik dibandingkan dengan media visual tidak bergerak misalnya media gambar (Nurwahidah et al., 2021). Video merupakan gambar bergerak bersifat audio dan sekaligus visual yang menjelaskan sebuah konsep, prinsip, proses sebuah informasi. Video pembelajaran dianggap lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Hal ini sesuai dengan penjelasan Edgar Dale yang menyatakan bahwa mereka akan hanya mengingat 10% dari yang siswa dengar, tetapi dapat meningkat jika diberikan pengalaman lain melalui melihat demonstrasi dan lain-lain (Simbolon et al., 2021).

Kelebihan lain dari video pembelajaran di antaranya dapat menjelaskan suatu proses atau prosedur. Pemahaman proses merupakan pemahaman yang membutuhkan skills tertentu. Kita sebenarnya juga dapat mempelajari proses melalui tulisan tetapi tentunya akan lebih sulit karena ketika membaca tulisan kadang terjadi multi tafsir atau perbedaan pendapat. Maka perlu dibantu dengan dukungan visual melalui gambar atau video pembelajaran. gambar sebenarnya membantu pemahaman proses ini tetapi langkah-langkah atau step dalam diagram alir misalnya harus jelas agar tidak terjadi mispersepsi. Berbeda dengan tulisan dan gambar, video mampu menjelaskan dengan lebih jelas, lengkap, dan yang terpenting dalam pengetahuan proses adalah runtut dan sistematis (HERANI, 2021).

Video pembelajaran memfasilitasi siswa untuk belajar lebih mudah karena video pembelajaran menyajikan informasi secara audio dan visual sekaligus. Audio dapat memberikan pemahaman sudah cukup baik begitu juga dengan media visual juga memberikan informasi yang cukup baik dalam pembelajaran. Ketika media audio dan visual ini dikombinasikan maka akan memberikan pengalaman yang lebih baik lagi karena dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang bermacam-macam. Gaya belajar audiroti yang biasanya membutuhkan media pembelajaran audio bisa terbantu dengan media video. Begitu juga dengan siswa dengan gaya belajar visual yang biasanya membutuhkan media visual juga dapat terbantu dengan video. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran menjadi media multifungsi karena dapat mewakili dua gaya belajar yang berbeda (Suryana & Hijriani, 2021).

Akibat pandemi, pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka kini harus beralih secara online atau daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilaksanakan di tempat berbeda dan atau waktu yang berbeda biasa dikenal dengan pembelajaran dilakukan di mana saja dan kapan saja (Hakim, 2020). Pembelajaran daring ini dapat dilakukan dengan dua acara yaitu sinkronous di tempat berbeda tetapi dalam waktu yang sama dan asinkronous yaitu belajar dalam waktu yang berbeda dan juga tempat berbeda. Dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini pembelajaran jarak jauh dimungkinkan dengan teknologi internet dan gadget yang rata-rata telah dimiliki oleh Sebagian besar Indonesia.

Pembelajaran dengan setting sinkronous biasanya dapat difasilitasi dengan Zoom Meeting, Google Meeting dan platform sejenis lainnya. Pada setting pembelajaran sinkronous ini guru dan siswa melakukan pembelajaran tanpa harus bertatap muka untuk menghindari penyebaran virus Covid 19. Siswa dan guru berkomunikasi melalui suara dan kamera yang disediakan platform meeting yang di dalamnya juga disediakan fasilitas sharing screen sebagai pengganti papan tulis atau proyektor LCD di dalam kelas (Ayuni et al., 2020). Banyak platform meeting yang berkembang selama pandemi sedangkan pilihan platform yang digunakan biasanya didasarkan pada kemudahan, kelengkapan fasilitas, karean Kerjasama institusi dan lain-lain tergantung dari kebutuhan masing-masing sekolah dan perguruan tinggi.

Meskipun begitu banyak kendala yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran sinkronous ini, utamanya dari segi kecepatan internet. Dikarenakan platform ini memiliki fasilitas yang lengkap seperti fasilitas kamera membuat pembelajaran ini menjadi membutuhkan kuota yang besar sehingga ada beberapa yang dihadapi diantaranya (1) koneksi kurang lancar sehingga informasi yang didapat tidak lengkap, (2) karena koneksi kurang baik kadang keluar tiba-tiba dari meeting dan kehilangan informasi (ketinggalan kelas), (3) banyaknya mahasiswa yang berada di luar kota Surabaya di mana signal internet kurang baik. Melihat kendala-kendala ini maka agak sulit jika perkuliahan sinkronous ini dilaksanakan secara full time sehingga perlu dikombinasikan dengan pembelajaran asinkronous.

Asinkronous ini dilaksanakan dalam waktu yang berbeda dan juga tempat berbeda. Setting ini digunakan untuk memfasilitasi variasi yang terjadi akibat kurang meratanya kualitas internet di berbagai daerah dari siswa. Biasanya pembelajaran ini dilakukan dengan memfasilitasi bahan ajar kepada mahasiswa untuk dipelajari secara mandiri dan diberikan beberapa aktivitas kuis maupun tugas dan sebagainya. Kegiatan ini biasanya difasilitasi dengan Learning Managemen System (LMS) misalnya melalui Google Classroom atau melalui LMS yang dikembangkan sendiri oleh sekolah maupun universitas untuk memfasilitasi pembelajaran daring (Yunitasari & Hanifah, 2020).

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini, khususnya bagi mahasiswa tunarungu umumnya kesulitan ketika harus belajar dengan setting asinkronous ini karena mereka harus belajar mandiri dengan sumber belajar yang telah disediakan melalui LMS. Karena basis filosofinya belajar mandiri maka sumber belajar yang disediakan di LMS haruslah sesuai dengan karakteristik tunarungu agar mereka dapat mempelajari materi secara mandiri. Oleh karenanya media pembelajaran seperti video pembelajaran interaktif menjadi solusi yang tepat dalam pembelajaran kepada tunarungu di masa pembelajaran daring saat pandemi.

Hasil dari penelitian ini adalah berupa video pembelajaran interaktif yang disertai dengan Bahasa isyarat di dalamnya. Hal ini dikarenakan video pembelajaran ini akan digunakan juga bagi mahasiswa tunarungu yang menempuh Mata Kuliah Penelitian Pendidikan Khusus juga. Karena hambatan yang dimiliki pada tunarungu yakni pada organ pendengaran, maka cara belajar tunarungu beralih dari auditori menjadi pebelajar visual. Pebelajar visual ini dapat difasilitasi dengan memberikan materi pembelajaran yang bersifat misalnya melalui gambar atau video pembelajaran (et al., 2020).

Media yang cocok untuk tunarungu adalah media yang bersifat visual (Juherna et al., 2021). Hal ini dikarenakan tunarungu akibat keterbatasan pada akses auditori, tunarungu selanjutnya lebih banyak menggunakan modalitas penglihatan untuk mendapatkan informasi dari lingkungan (Rafikayati, 2017). Media visual yang dapat digunakan diantaranya media visual 3D, media visual bergerak, video pembelajaran, animasi, dan lain-lain. Dari segi tingkat pemahamannya, tunarungu akan lebih terbantu dengan gambar bergerak, seperti video pembelajaran atau animasi karena

lebih bisa menjelaskan materi dengan lebih baik dari pada gambar visual diam yang kadang masih multi tafsir (Razi et al., 2020).

Sebagai pebelajar visual, tunarungu dapat belajar melalui media pembelajaran yang berbasis visual seperti gambar dan video pembelajaran. Melihat otimasi keberfungsianannya maka lebih disarankan menggunakan video pembelajaran karena dapat memberikan informasi lebih baik dibandingkan dengan hanya melalui gambar yang tidak bergerak (Wahyudi & Setyaedhi, 2018). Selain karena dapat memberikan informasi lebih baik, video pembelajaran juga akan lebih meningkatkan motivasi belajar tunarungu. Hal ini disebabkan dengan gambar yang bergerak dapat memberikan variasi informasi yang lebih baik sehingga dapat mengurangi titik jenuh siswa dalam belajar.

Dalam video pembelajaran yang dikembangkan, yang menjadi model adalah dosen yang mengampu mata kuliah tersebut. Hal ini dikarenakan dengan mahasiswa menyaksikan video pembelajaran dengan model yang dikenal oleh mahasiswa akan terjadi rapport dan lebih kontekstual (Nurwahidah et al., 2021). Mungkin telah banyak beberapa video pembelajaran serupa tetapi model merupakan orang lain yang tidak dikenal mahasiswa sehingga keintiman menjadi kurang dan motivasi belajarpun menjadi rendah. Maka memang perlu dalam penyusunan video pembelajaran diusahakan menggunakan model yang familiar dengan target pengguna misalnya dosen atau guru yang bersangkutan sendiri.

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini seperti yang terdapat pada Gambar 1 menampilkan dosen memaparkan materi Mata Kuliah Penelitian Pendidikan Khusus. Pada video pembelajaran interaktif ini guru memaparkan penjelasan terkait materi secara interaktif di mana mahasiswa tidak hanya mendengarkan pemahaman dosen tetapi lebih jauh lagi mahasiswa diminta untuk berfikir kritis tentang materi melalui studi kasus. Metode pembelajaran studi kasus adalah metode pembelajaran yang menyajikan suatu kasus dan meminta pebelajar untuk memecahkan permasalahan tersebut baik secara individu atau kelompok (Yohanda, 2020).

Metode studi kasus selain mengakomodir skills-skills analisis pebelajar, metode ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Seperti diketahui bahwasannya siswa akan lebih tertantang dengan pembelajaran Abad ke-21 dengan

pembelajaran berpusat pada siswa dibandingkan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (Dian Rosdiana Noor et al., 2022). Metode studi kasus memfasilitasi kemampuan analisis siswa dalam belajar. Ada proses berfikir di sana yang memfasilitasi siswa untuk berfikir kritis. Motivasi belajar meningkat karena adanya kegiatan yang interaktif antara guru dan siswa (terjadi timbal balik) tidak hanya penyampaian satu arah saja dari guru (Jufrida et al., 2019).

Sesuai dengan namanya video pembelajaran interaktif ini memfasilitasi siswa dalam berinteraksi atau memberikan umpan balik. Video pembelajaran dikolaborasikan dengan LMS pembelajaran daring yang disediakan dalam tools diskusi yang memungkinkan adanya interaksi dan feedback antara mahasiswa tunarungu, dosen, dan mahasiswa lainnya. Mahasiswa dapat mengungkapkan pendapat dari studi kasus yang disediakan sehingga terjadilah diskusi yang aktif di kelas dan pembelajaran di kelas lebih bersifat student centered learning. Student centered learning adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menampilkan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa atau pembelajar. Guru berperan hanya sebagai fasilitator memfasilitasi diskusi mahasiswa, menyajikan kasus, dan memberikan feedback hasil diskusi mahasiswa (Rosiah & Savana, 2021).

Selanjutnya agar video pembelajaran interaktif yang dihasilkan berkualitas baik, maka dilakukan uji kelayakan produk. Uji kelayakan produk ini dilakukan kepada ahli materi, ahli media, dan juga pengguna yakni mahasiswa tunarungu di Prodi Pendidikan Khusus UNIPA Surabaya. Adapun hasil dari uji kelayakan tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Skor Uji Kelayakan

No.	Jenis Kelayakan	Skor	Kategori
1.	Ahli Materi	3,7	Layak
2.	Ahli Media	3,5	Layak
3.	Pengguna	3,7	Layak

Berdasarkan Tabel 1 tersebut dapat dilihat bahwa uji kelayakan dari produk yaitu 3,7 (layak) menurut ahli konten/isi, 3,5 (layak) menurut ahli media, dan 3,7 (layak) menurut pengguna (subjek penelitian). Berdasarkan uji kelayakan tersebut

dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif yang dihasilkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran untuk mahasiswa tunarungu. Diharapkan dengan penggunaan produk penelitian ini mahasiswa tunarungu di UNIPA Surabaya dapat memperoleh layanan Pendidikan yang lebih optimal, utamanya di masa pembelajaran daring yang merupakan imbas dari Pandemi Covid 19.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini adalah berupa video pembelajaran interaktif yang disertai dengan Bahasa isyarat di dalamnya. Adapun uji kelakan dari video tersebut yaitu 3,5 (layak) menurut ahli media, 3,7 (layak) menurut ahli konten/isi, dan 3,7 (layak) menurut pengguna (subjek penelitian). Berdasarkan uji kelayakan tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif yang dihasilkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran untuk mahasiswa tunarungu

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2020). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.579>
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Dian Rosdiana Noor, Siregar, E., & Chaeruman, U. A. (2022). Pengembangan Mobile Learning dengan Metode Studi Kasus untuk Mata Pelajaran PPKn Kelas VI di SDN Telajung 01. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.08>
- Firdausi, A., Purbaningrum, E., & Murtadlo. (2021). Media Video Pembelajaran Materi Perubahan Cuaca dalam Learning Management System BERbasis WEB Bagi Siswa Tunarungu. *Jurnal GRAB KIDS*.
- Hakim, L. (2020). Pendampingan Orang Tua dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*.

- HERANI, N. E. (2021). PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SEKOLAH DASAR SAAT PANDEMI COVID-19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*.
<https://doi.org/10.51878/edutech.v1i1.193>
- Jufrida, J., Basuki, F. R., Pangestu, M. D., & Djati Prasetya, N. A. (2019). ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR IPA DAN LITERASI SAINS DI SMP NEGERI 1 MUARO JAMBI. *EduFisika*.
<https://doi.org/10.22437/edufisika.v4i02.6188>
- Juherna, E., Sugihartini, E., Farwati Putri, A., Valentina, F. V., Halimatul Mutmainah, L., & Ramadhaniati, V. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Anak Tunarungu Lewat Media Gambar. *Jurnal Pelita PAUD*.
<https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1219>
- Lestari, W., & Zulmiyetri, Z. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Video Pembelajaran Bagi Anak Tunarungu Widya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*.
- Mozes, N. Z. (2020). HAK PENDIDIKAN ANAK PENYANDANG DISABILITAS DALAM PRESFEKTIF HAK ASASI MANUSIA. *LEX ET SOCIETATIS*.
<https://doi.org/10.35796/les.v8i3.29504>
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI MAHASISWA. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*.
<https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>
- Pradana, D., Abidin, Z., & Adi, E. (2020). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter untuk Siswa SDLB Tunarungu. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*.
<https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p096>

- Rafikayati, A. (2017). EFEKTIVITAS PROGRAM AUDITORY VERBAL THERAPY (AVT) DALAM MENINGKATKAN SKILL ORANGTUA ANAK DENGAN HAMBATAN PENDENGARAN DALAM MELAKSANAKAN TERAPI SECARA MANDIRI. HELPER: Jurnal Bimbingan Dan Konseling. <https://doi.org/10.36456/helper.vol32.no2.a464>
- Rafikayati, A., Sambira, & Mudhar. (2021). The Development of Intelligence Test Media for Children with Hearing Impairment. Proceedings of the 2nd Annual Conference on Social Science and Humanities (ANCOSH 2020). <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210413.014>
- Rahmawati, R. (2020). Analisis Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus Jenis Tunarungu. Indonesia: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra
- Razi, F., Muksar, M., & Qohar, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif untuk Siswa Tunarungu. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13656>
- Rosiah, R., & Savana, A. F. (2021). Keefektifan Student-Centered Learning (SCL) Metode Cerita dalam Pembelajaran Huruf Kanji Level Menengah. Journal of Japanese Language Education and Linguistics. <https://doi.org/10.18196/jjlel.v5i2.12557>
- Saputri, E. L. (2019). Analisis Aksesibilitas Layanan Pendidikan Bagi Penyandang Disabilitas Pada Perguruan Tinggi: Studi Kasus Kota Makassar. Journal of Humanity and Social Justice. <https://doi.org/10.38026/journalhsj.v1i2.23>
- Simbolon, M. D., Wahjoedi, W., & Sryanawati, N. L. P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI PASSING BOLAVOLI SMP KELAS VII. Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33766>
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>

- Wahyudi, S. E., & Setyaedhi, H. S. (2018). Pengembangan Video 3d Hologram Materi Pokok Hewan Disekitarku Untuk Peserta Didik Kelas Iv Tunarungu. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Yohanda, R. (2020). Metode Studi Kasus : Upaya-Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 14 Pekanbaru. *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*.
<https://doi.org/10.15408/kordinat.v19i1.17178>
- Yuniati, N., Purnama, B. E., & Nurgoho, G. K. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen. *Jurnal Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>