



**STUDI TENTANG MANAJEMEN PRODUKSI VIDEO
PEMBELAJARAN UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN
KHUSUS (ABK) DI BALAI PENGEMBANGAN MEDIA
TELEVISI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
(BPMTPK) SURABAYA**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh

Alifia Febrina Anjasti

1102413060

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “STUDI TENTANG MANAJEMEN PRODUKSI VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) DI BALAI PENGEMBANGAN MEDIA TELEVISI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN (BPMPK) SURABAYA”, karya,

Nama : Alifia Febrina Anjasti

NIM : 1102413060

Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 16 November 2017

Dosen Pembimbing I

Prof. Dr. Haryono, M.Psi.

NIP. 196202221986011001

Dosen Pembimbing II

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 195610261986011001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 195610261986011001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “STUDI TENTANG MANAJEMEN PRODUKSI VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) DI BALAI PENGEMBANGAN MEDIA TELEVISI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN (BPMPK) SURABAYA” karya,

Nama : Alifia Febrina Anjasti

NIM : 1102413060

Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah disetujui dan dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 13 Desember 2017.



Dr. Sunghoro Edv Mulvono, S.Pd., M.Si.
NIP. 195807042005011001

Penguji I

Dr. Wardi, M.Pd.
NIP. 196003181987031002

Semarang, 13 Des 2017
Sekretaris,

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 195610261986011001

Penguji II,

Prof. Dr. Haryono, M.Psi.
NIP. 196202221986011001

Penguji III,

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 195610261986011001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang,

Yang membuat Pernyataan



Alifia Febrina Anjasti

1102413060

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik. (Evelyn Underhill)
- Kadang kita perlu terjatuh dahulu hanya untuk kembali bangkit.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Ibu Solikati dan Bapak Siswanto, dan seluruh anggota keluarga yang selama ini senantiasa memberikan doa dan dukungannya kepada penulis.
- Almamaterku tercinta, Universitas Negeri Semarang.
- Teman seperjuangan Teknologi Pendidikan UNNES 2013 yang bersama-sama berjuang untuk meraih gelar S1.

ABSTRAK

Anjasti, Alifia F. 2017. Studi Tentang Manajemen Produksi Video Pembelajaran Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan Dan Kebudayaan (BPMPK) Surabaya. Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. Haryono, M.Psi., Pembimbing II Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

Kata kunci: media pembelajaran, video pembelajaran, anak berkebutuhan khusus, produksi video.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus dengan memanfaatkan media pembelajaran, salah satunya yaitu media video pembelajaran. Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 70 Tahun 2015 adalah unit pelaksana teknis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di bidang pengembangan media video dan televisi pendidikan dan kebudayaan. Video yang diproduksi oleh BPMPK salah satunya adalah video pembelajaran untuk tunarungu (TKLB, SDLB, SMPLB, SMALB). Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui proses perencanaan, produksi, dan evaluasi video pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara kepada Kepala BPMPK, Seksi Perancangan Model, dan Seksi Produksi Model, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan video pembelajaran untuk ABK memerlukan hal-hal khusus agar pesan dapat tersampaikan kepada siswa. Salah satunya yaitu penurunan *grade* dibanding dengan video untuk siswa biasa, dan juga memerlukan pendamping bahasa isyarat supaya pesan yang disampaikan sesuai dengan tujuan. Produksi video pembelajaran untuk ABK tentu saja memiliki kendala dalam setiap tahapnya. Seperti kesulitan yang didapatkan oleh kru untuk memahami bahasa yang digunakan oleh ABK agar anak dapat memahami materi yang diberikan, sulitnya mengatur siswa pada saat proses produksi, tidak bisa berkomunikasi secara langsung dengan siswa dan harus melalui perantara. Selain kendala tersebut, juga seringkali produksi yang dilakukan dalam sehari memuat dua judul sekaligus yang akan membingungkan pada saat proses *editing*. Solusi dari adanya kendala tersebut adalah alangkah lebih baik pada setiap proses sutradara dan penerjemah bahasa isyarat mendampingi, terutama pada saat proses *editing* supaya video sesuai dengan tujuan yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Studi Tentang Manajemen Produksi Video Pembelajaran Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan Dan Kebudayaan (BPMPK) Surabaya” dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari dalam penyelesaian skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi Strata 1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian di Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK) Surabaya.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.

4. Prof. Dr. Haryono, M.Psi. selaku pembimbing I yang dengan sabar memberikan motivasi, bimbingan, dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd. selaku pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Drs. Wardi, M.Pd. selaku penguji utama yang telah memberikan masukan dan penilaian terhadap skripsi peneliti.
7. Bapak dan Ibu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
8. Drs. Abu Khaer, M.Pd. selaku kepala Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan Surabaya yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Bapak Imam Khoyobi selaku Teknisi Produksi BPMPK yang sudah membantu selama masa penelitian dari awal hingga selesai.
10. Seksi Perancangan Model, Seksi Produksi Model, dan Subbagian Tata Usaha BPMPK yaitu Ibu Sri Lestari, S.Pd., Bapak Edi Purnomo, S.Pd., M.Pd., Ibu Dian Novera, S.Sos., Bapak Situr Kuswanto, S.Sn. yang telah membantu kelancaran dalam penelitian.
11. Kedua orang tua ku Ibu Solikati dan Bapak Siswanto, serta seluruh anggota keluarga yang selama ini senantiasa memberikan doa dan dukungannya kepada penulis.
12. Teman-teman Teknologi Pendidikan 2013, khususnya Nani Maryani yang dengan sabar membantu, dan mengajari penulis dalam menyelesaikan skripsi serta menemani selama masa penelitian.

13. Sahabat grup “Calon Istri Sholeha” dan “popup.semarang” yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis.
14. Sahabatku Denny Putra Panunggal dan Mega Widya Soraya yang selalu memotivasi untuk menyelesaikan skripsi dan meraih impian.
15. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan agar dapat menghasilkan karya yang lebih baik lagi. semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Semarang,

Penulis



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan atau Cakupan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Penegasan Istilah	7
1.7.1 Perencanaan	7

1.7.2 Produksi	8
1.7.3 Pasca Produksi	8
1.7.4 Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan	8
BAB II KERANGKA TEORETIK DAN KERANGKA BERPIKIR	9
2.1 Kerangka Teoretik	9
2.1.1 Konsep Manajemen	9
2.1.2 Manajemen Produksi Video Pembelajaran	15
2.1.3 Media Pembelajaran.....	26
2.1.4 Media Video Pembelajaran.....	31
2.1.5 Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus	47
2.1.6 Media Video Pembelajaran Untuk Anak Berkebutuhan Khusus...	62
2.2 Penelitian yang Relevan	66
2.3 Kerangka Berpikir	69
BAB III METODE PENELITIAN.....	72
3.1 Desain Penelitian.....	72
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	73
3.3 Fokus Penelitian.....	73
3.4 Data dan Sumber Data Penelitian	73
3.4.1 Sumber Data Primer.....	74
3.4.2 Sumber Data Sekunder	75

3.5 Teknik Pengumpulan Data	76
3.5.1 Observasi.....	76
3.5.2 Wawancara.....	77
3.5.3 Studi Dokumentasi.....	77
3.6 Teknik Keabsahan Data.....	78
3.7 Teknik Analisis Data	80
BAB IV SETING PENELITIAN.....	82
4.1 Sejarah Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan	82
4.2 Profil Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan 84	
4.3 Festival Video Edukasi	84
4.4 Visi dan Misi	85
4.5 Tugas dan Fungsi.....	86
4.6 Susunan Organisasi.....	86
4.7 Produk yang dihasilkan BPMPK	87
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	88
5.1 Hasil Penelitian.....	88
5.1.1 Proses Perencanaan Produksi Video Pembelajaran untuk ABK....	88
5.1.2 Proses Produksi Video Pembelajaran untuk ABK.....	93

5.1.3 Proses Pasca Produksi Video Pembelajaran untuk ABK.....	100
5.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	103
5.2.1 Proses Perencanaan Produksi Video Pembelajaran untuk ABK..	103
5.2.2 Proses Produksi Video Pembelajaran untuk ABK.....	107
5.2.3 Proses Pasca Produksi Video Pembelajaran untuk ABK.....	113
BAB VI PENUTUP	118
6.1 Simpulan.....	118
6.2 Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	122



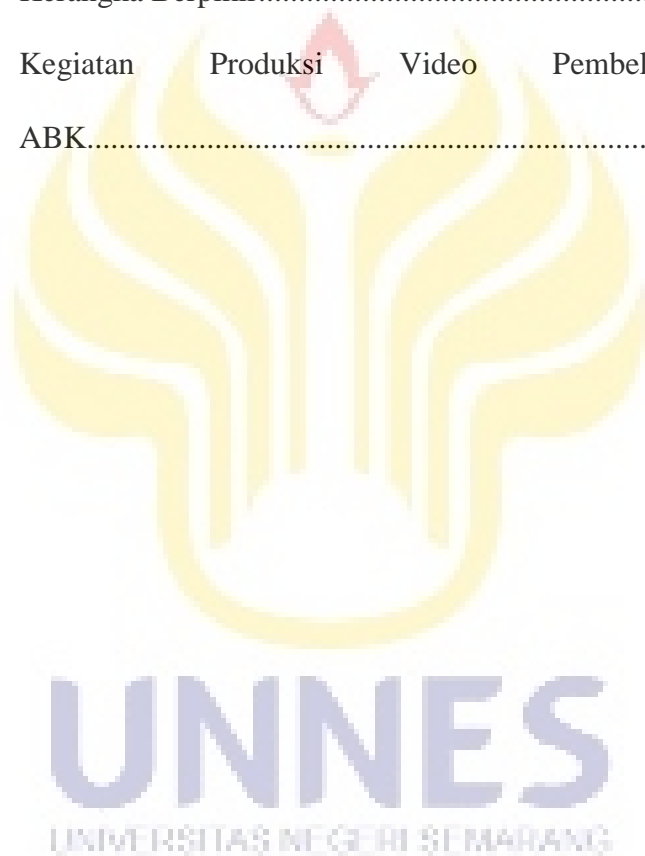
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Format GBIM.....	41
Tabel 3.1 Data dan Sumber Data Penelitian.....	75



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Flowchart</i> Model Pengembangan Program Media menurut Arief S. Sadiman, dkk.....	31
Gambar 2.2 Alur Produksi Video Pembelajaran.....	40
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir.....	71
Gambar 5.1 Kegiatan Produksi Video Pembelajaran ABK.....	112



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Kode Teknik Pengumpulan Data dan Informan..... 127
Lampiran 2	Pedoman Wawancara..... 128
Lampiran 3	Frekwensi Wawancara..... 132
Lampiran 4	Catatan Lapangan Wawancara..... 135
Lampiran 5	Pedoman Dokumentasi..... 180
Lampiran 6	Daftar Karyawan Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan..... 182
Lampiran 7	Contoh GBIM Video Pembelajaran..... 188
Lampiran 8	Contoh JM Video Pembelajaran..... 190
Lampiran 9	Contoh Lembar Pengesahan GBIM dan JM..... 196
Lampiran 10	Contoh Materi Video Pembelajaran..... 197
Lampiran 11	Contoh Naskah Video Pembelajaran..... 200
Lampiran 12	Prosedur Pengembangan Media Audio Visual..... 217
Lampiran 13	Naskah dalam Pengembangan..... 219
Lampiran 14	Dokumentasi Foto-foto..... 224
Lampiran 15	Surat Keterangan..... 228

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan dan cakupan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan penegasan istilah. Latar belakang mengemukakan masalah-masalah yang menjadi dasar dalam penelitian ini. Uraian selengkapnya sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Banyak di antara orangtua yang memiliki anak yang berkebutuhan khusus merasa malu, kecewa, putus asa, dan pasrah tidak melakukan apapun yang terbaik untuk anaknya. Mereka hanya menerima semua keadaan ini sebagai takdir yang sudah digariskan Sang Maha Pencipta untuk kehidupan mereka dan anak mereka. ABK adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya. Ada beberapa jenis ABK yang kita ketahui, beberapa diantaranya adalah tunarungu, tunanetra, tunagrahita, autis, down syndrome, tunalaras, tunadaksa, dan lain sebagainya.

ABK memang berbeda dengan anak normal pada umumnya, baik dari segi fisik, mental, maupun secara pemikiran. Meskipun demikian, ABK harus memiliki perlakuan yang sama seperti yang telah anak-anak normal rasakan, salah satunya dalam masalah pendidikan. ABK juga membutuhkan pembelajaran untuk menjalani kehidupan seperti anak pada umumnya.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan tiap individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan sekitar.

Menurut Winkel (2007:59), belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap. Belajar boleh dikatakan juga sebagai suatu interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi itu adalah proses internalisasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar, dan dilakukan secara aktif, dengan segenap pancaindra ikut berperan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru bukan satu-satunya sumber belajar, walaupun peran dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting. Sumber belajar bisa kita dapatkan darimana saja. Dalam mengajar, guru juga sangat memerlukan media untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

Pada mulanya, media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Salah satu media yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah media audio visual. Hingga saat ini, media audio visual bukan

hanya dipandang sebagai alat bantu guru saja, melainkan juga sebagai alat penyalur pesan atau media.

Media pembelajaran berfungsi mengatasi keterbatasan siswa dan keterbatasan ruangan kelas; memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan; menghasilkan keseragaman pengamatan; menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis; menimbulkan keinginan dan minat baru; membangkitkan motivasi belajar siswa; memberikan pengalaman yang integral dari yang konkret ke yang abstrak (Rachman, 1990:114). Menurut Slameto (dalam Haryono, 2012:2(2)), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh.

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak dan suara, semakin lama semakin populer di masyarakat. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya ceritera), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Dalam pembuatan media video tentunya melalui tahap-tahap khusus supaya pesan dapat mudah dipahami oleh peserta didik.

Teknik-teknik/langkah-langkah penulisan naskah media audio visual dalam bentuk media video pembelajaran ini wajib untuk diketahui dan dipahami bagi para praktisi, seperti guru atau dosen, instruktur, tutor, mahasiswa ataupun tenaga teknis seperti karyawan di Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan sebagai Unit Pelaksana Teknis Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (PUSTEKKOM), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Selain memproduksi siaran dengan stasiun TV lokal swasta

yaitu TVE, BPMPK juga memproduksi media penunjang pembelajaran salah satu diantaranya video pembelajaran yang juga ditujukan untuk ABK.

Video pembelajaran untuk ABK yang di produksi oleh BPMPK akan dibahas lebih lanjut dalam penelitian ini. Terlebih ABK memerlukan perlakuan khusus terutama dalam hal pembelajaran. Video pembelajaran mengenai metode pembelajaran dan pengajaran yang dikemas dengan ringan dan menarik agar mudah dipahami.

Penelitian studi tentang produksi video pembelajaran untuk ABK di BPMPK Surabaya ini dilakukan untuk membantu para guru dan orangtua yang memiliki ABK dalam menerapkan metode pembelajaran untuk ABK dengan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran. Selain itu juga ditujukan untuk mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai calon pengembang media pembelajaran yang salah satunya adalah media video pembelajaran.

Dalam produksi video pembelajaran untuk ABK tersebut tentu saja dapat terlaksana berdasarkan proses perencanaan produksi yang matang dan terukur. Sehingga dirasa perlu kiranya untuk memperoleh informasi tentang kiat khusus yang dilakukan BPMPK selaku pihak yang memproduksi video pembelajaran tersebut, dan sebagai bahan pengetahuan dan pembelajaran bagi pengembang video pembelajaran lain, untuk lebih memperhatikan aspek-aspek yang dirasa penting dalam pengaplikasiannya.

Sebagai fokus penekanan ruang lingkup dalam penelitian ini, dapat ditegaskan bahwa penelitian ini lebih menitikberatkan pada proses produksi video

pembelajaran untuk ABK. Tentunya dalam pembuatan video pembelajaran perlu kiranya dilakukan suatu proses perencanaan dan produksi yang memerlukan pemikiran yang realistis. Hal itulah yang menjadikan dasar pemikiran peneliti untuk mengetahui seluruh proses dibalik produksi dari video pembelajaran untuk ABK.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian tentang “Studi Tentang Manajemen Produksi Video Pembelajaran Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK) Surabaya”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan-permasalahan pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Pembelajaran pada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) memerlukan kreativitas dari guru supaya anak tidak mudah bosan.
- 1.2.2 Media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton sehingga anak kurang termotivasi dan tertarik.
- 1.2.3 Dalam pembuatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan anak yang berbeda-beda.

1.3 Batasan atau Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, tidak semua permasalahan akan dibahas oleh peneliti. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti akan lebih membahas tentang proses produksi dari video pembelajaran khususnya untuk ABK yang diproduksi oleh Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Bagaimana proses perencanaan produksi video pembelajaran untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di BPMPK?
- 1.4.2 Bagaimana proses produksi video pembelajaran untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di BPMPK?
- 1.4.3 Bagaimana proses pasca produksi hasil produksi video pembelajaran untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di BPMPK?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi tentang proses produksi video pembelajaran untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di BPMPK Surabaya.

Tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1.5.1 Mengetahui proses perencanaan video pembelajaran untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di BPMPK.
- 1.5.2 Mengetahui proses produksi video pembelajaran untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di BPMPK.
- 1.5.3 Mengetahui proses pasca produksi video pembelajaran untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di BPMPK.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.6.1 Memberikan informasi kepada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai bahan masukan untuk pemanfaatan, pengembangan, dan produksi media, terutama berkaitan dengan media video pembelajaran.
- 1.6.2 Memberikan deskripsi proses produksi video pembelajaran bagi perancang dan pengembang media tentang proses produksi media khususnya media video pembelajaran.
- 1.6.3 Memberikan gambaran karakter video pembelajaran yang tepat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan informasi pembelajaran yang efektif bagi siswa khususnya siswa berkebutuhan khusus. Melalui gambaran proses produksi yang menunjukkan suatu upaya yang cermat untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui video pembelajaran.

1.7 Penegasan Istilah

Untuk menghindari pembahasan yang meluas serta menghindari kesalahpahaman pembaca dalam memahami istilah yang dipakai dalam skripsi ini, maka penulis merasa perlu membuat batasan yang mempelajari dan mempertegas istilah yang digunakan tersebut, yaitu:

1.7.1 Perencanaan

Kegiatan perencanaan merupakan kegiatan dasar dari pembuatan video pembelajaran untuk ABK. Dalam perencanaan akan dilakukan analisis kebutuhan dari membedah kurikulum hingga mencari dan mengkaji

masalah yang ada di lapangan. Analisis kebutuhan tersebut akan menghasilkan Garis Besar Isi Media (GBIM) dan Jabaran Materi (JM).

1.7.2 Produksi

Kegiatan produksi memiliki kelompok personil yang terlibat, yaitu sutradara atau pemimpin produksi, kerabat kerja, dan pemain yang dimana mereka mempunyai tugas dan tanggung jawab yang berbeda namun semuanya menuju satu tujuan yaitu menghasilkan program media yang mempunyai mutu teknis yang baik. Dalam pembuatan video pembelajaran, produksi merupakan proses pembuatan video yang sesuai dengan rancangan seperti pada tahap perencanaan.

1.7.3 Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan kegiatan akhir dalam pembuatan video pembelajaran. Dimulai dari *editing* dan dilanjutkan dengan evaluasi dan uji coba hingga video pembelajaran layak untuk disebarkan ke sekolah-sekolah. Dalam tahap pasca produksi ini biasanya akan diadakan seminar yang akan dihadiri oleh pakar yang mengetahui tentang materi dan video pembelajaran yang baik dan juga akan dihadiri oleh para guru sebagai peserta seminar tersebut.

1.7.4 Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan

BPMPK adalah Unit Pelaksana Teknis Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. BPMPK berlokasi di Sidoarjo, Jawa Timur.

BAB II

KERANGKA TEORETIK DAN KERANGKA BERPIKIR

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai kerangka teori dan kerangka berpikir. Kerangka teori berisi teori-teori dari para ahli dan sumber lainnya yang terkait dengan penelitian. Kerangka berpikir berupa gambaran singkat penelitian. Penjelasan yang lebih rinci akan diuraikan sebagai berikut.

2.1 Kerangka Teoretik

2.1.1 Konsep Manajemen

2.1.1.1 Pengertian Manajemen

Secara bahasa atau etimologi, manajemen berasal dari bahasa Perancis Kuno yaitu *menagement* yang artinya adalah seni melaksanakan serta mengatur. Menurut James A. F. Stoner (2006:Organisasi.org) menyatakan bahwa manajemen adalah suatu proses perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian upaya dari anggota organisasi serta penggunaan semua sumber daya yang ada pada organisasi untuk mencaai tujuan organisasi yang telah ditetapkan sebelumnya.

Ordway Tead dalam Rosyidi menyatakan bahwa manajemen adalah proses dan kegiatan pelaksanaan usaha memimpin dan menunjukkan arah penyelenggaraan tugas suatu organisasi di dalam mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa manajemen adalah suatu seni di dalam sebuah proses dan ilmu peorganisasian yang dimana memiliki

fungsi untuk menerangkan serta menjelaskan secara rinci dan mudah dimengerti tentang berbagai macam fenomena atau kejadian sehingga kajian tersebut dapat memberikan penjelasan yang benar-benar kongkrit dan jelas. Pengertian manajemen secara ilmu dapat disebut sebagai bagian dari disiplin ilmu yang mengenalkan serta mengajarkan tentang proses untuk mendapatkan tujuan yang diinginkan organisasi baik itu tujuan usaha bersama dengan orang secara pribadi ataupun sumber milik organisasi.

2.1.1.2 Fungsi Manajemen

Fungsi manajemen bukan berarti fungsi kegunaan dari manajemen, melainkan sebagai acuan atau tugas yang diemban oleh setiap anggota organisasi. Tugas tersebut nantinya akan diberikan sesuai dengan keahlian dan porsinya masing-masing. Fungsi manajemen menurut para ahli memiliki kesamaan namun, terdapat perbedaan istilah di dalamnya, diantaranya:

- a. Henry Fayol dalam bukunya yang berjudul *General and Industrial Management* menjelaskan bahwa manajemen memiliki 5 fungsi, antara lain *Planning* (perencanaan), *Organizing* (pengorganisasian), *Commanding* (pemberian perintah), dan *Controlling* (pengendalian). *Commanding* disini diartikan sebagai pemberian perintah dimana biasanya pemberian perintah diberikan oleh ketua selaku pimpinan tertinggi. *Commanding* ini sama halnya dengan *actuating*.
- b. Fungsi manajemen menurut Ernest Dale menyangkut *Planning* (perencanaan), *Organizing* (pengorganisasian), *Staffing* (penyusunan kerja), *Directing* (pengarahan), *Inovasion* (inovasi), *Reporting* (penyajian laporan),

dan *Controlling* (pengarahan). Disini *staffing* (penyusunan kerja) yaitu pada tenaga kerja dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan porsinya dalam ketenagakerjaan, sama pengertiannya dengan *organizing* (pengorganisasian), *directing* (pengarahan) yang dimana dilakukan dalam sebuah pelaksanaan, yang mengarahkan adalah pimpinan, *innovating* (inovasi) dalam pelaksanaan lahir novasi baru untuk memberikan tambahan agar tujuan cepat terselesaikan dan tercapai, dan juga *reporting* (penyajian laporan) yang berguna untuk melaporkan segala hal yang telah dilaksanakan guna mengambil keputusan serta kebijakan dan kendala yang dihadapi yang berguna dalam pengendalian nantinya.

- c. Menurut Terry (2001:85) manajemen mempunyai fungsi-fungsi diantaranya sebagai perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pengarahan (*actuating*), dan pengawasan/ pengendalian (*controlling*). Disebutkan bahwa perencanaan (*planning*) adalah fungsi dasar (fundamental) manajemen yang dimana manajemen pasti berangkat dari sebuah perencanaan yang kemudian dilanjutkan dengan organisasi. Organisasi (*organizing*) sendiri merupakan aktivitas manajemen dalam mengelompokkan orang-orang serta penetapan tugas, fungsi, wewenang serta tanggung jawab masing-masing guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pengarahan (*actuating*) adalah membuat semua anggota kelompok agar mau bekerjasama dan bekerja secara ikhlas serta bergairah untuk mencapai tujuan sesuai dengan perencanaan dan usaha-usaha pengorganisasian. Pengawasan (*controlling*) adalah sebuah proses penentuan

standar, pelaksanaan, dan menilai pelaksanaan sesuai dengan rencana yaitu selaras dengan standar.

2.1.1.3 Manajemen POAC

Secara umum, dunia manajemen menggunakan prinsip POAC atau *Planning, Organizing, Actuating, dan Controlling*. Prinsip manajemen ini banyak digunakan oleh organisasi untuk memajukan dan mengelola organisasi mereka. Termasuk dalam pemerintahan seperti BPMPK dalam memproduksi video pembelajaran.

a. *Planning*

Planning meliputi pengaturan tujuan dan mencari cara bagaimana untuk mencapai tujuan tersebut. *Planning* telah dipertimbangkan sebagai fungsi utama manajemen dan meliputi segala sesuatu yang akan dikerjakan. Membuat keputusan biasanya menjadi bagian dari perencanaan karena setiap pilihan dibuat berdasarkan proses penyelesaian setiap rencana. *Planning* penting karena banyak berperan dalam menggerakkan fungsi manajemen yang lain. *Planning* dalam pembuatan video pembelajaran di BPMPK terdapat pada tahap perencanaan yang dimulai dari membedah kurikulum, membuat GBIM dan JM, hingga pembuatan naskah dan masuk kedalam tahap produksi video pembelajaran.

Dalam perencanaan, ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan. Yaitu harus SMART:

- 1) *Specific* artinya perencanaan harus jelas maksud maupun ruang lingkupnya. Tidak terlalu melebar dan terlalu idealis.
- 2) *Measurable* artinya program kerja atau rencana harus dapat diukur tingkat keberhasilannya.

- 3) *Achievable* artinya dapat dicapai. Jadi bukan anggan-angan.
- 4) *Realistic* artinya sesuai dengan kemampuan dan sumber daya yang ada. Tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Tapi tetap ada tantangan.
- 5) *Time* artinya ada batas waktu yang jelas. Mingguan, bulanan, triwulan, semesteran atau tahunan. Sehingga mudah dinilai dan dievaluasi.

b. *Organizing*

Organizing adalah proses dalam memastikan kebutuhan manusia dan fisik setiap sumber daya tersedia untuk menjalankan rencana dan mencapai tujuan yang berhubungan dengan organisasi. *Organizing* juga meliputi penugasan setiap aktifitas, membagi pekerjaan ke dalam setiap tugas yang spesifik, dan menentukan siapa yang memiliki hak untuk mengerjakan beberapa tugas.

Aspek utama lain dari *organizing* adalah pengelompokan kegiatan ke departemen atau beberapa subdivisi lainnya. Misalnya kepegawaian, untuk memastikan bahwa sumber daya manusia diperlukan untuk mencapai tujuan organisasi. Memekerjakan orang untuk pekerjaan merupakan aktifitas kepegawaian yang khas. Kepegawaian adalah suatu aktifitas utama yang terkadang diklasifikasikan sebagai fungsi yang terpisah dari *organizing*.

Agar tujuan tercapai maka dibutuhkan pengorganisasian. Dalam organisasi biasanya diwujudkan dalam bentuk bagan organisasi. Yang kemudian dipecah menjadi berbagai jabatan. Pada setiap jabatan biasanya memiliki tugas, tanggung jawab, wewenang dan uraian jabatan (*Job Description*).

Semakin tinggi suatu jabatan biasanya semakin tinggi tugas, tanggung jawab dan wewenangnya. Biasanya juga semakin besar penghasilannya. Dengan

pembagian tugas tersebut maka pekerjaan menjadi ringan. Berat sama dipikul, ringan sama dijinjing. Disinilah salah satu prinsip dari manajemen. Yaitu membagi-bagi tugas sesuai dengan keahliannya masing-masing.

Dalam sistem organisasi BPMPK terbagi oleh tiga seksi, yaitu Seksi Tata Usaha, Seksi Perancangan Model, dan Seksi Produksi Model yang dimana ketiga seksi tersebut saling berkaitan dalam kegiatan produksi video pembelajaran di BPMPK.

c. *Actuating*

Perencanaan dan pengorganisasian yang baik kurang berarti bila tidak diikuti dengan pelaksanaan kerja. Untuk itu maka dibutuhkan kerja keras, kerja cerdas dan kerjasama. Semua sumber daya manusia yang ada harus dioptimalkan untuk mencapai visi, misi dan program kerja organisasi. Pelaksanaan kerja harus sejalan dengan rencana kerja yang telah disusun. Kecuali memang ada hal-hal khusus sehingga perlu dilakukan penyesuaian.

Setiap SDM harus bekerja sesuai dengan tugas, fungsi dan peran, keahlian dan kompetensi masing-masing SDM untuk mencapai visi, misi dan program kerja organisasi yang telah ditetapkan.

Sesuai dengan tugas BPMPK yaitu melaksanakan pengembangan model media video dan televisi untuk pendidikan dan kebudayaan, dalam kegiatan produksi video pembelajaran juga dibagi tugas sesuai dengan bagian dan kemampuan masing-masing anggota.

d. *Controlling*

Agar pekerjaan berjalan sesuai dengan visi, misi, aturan dan program kerja maka dibutuhkan pengontrolan. Baik dalam bentuk supervisi, pengawasan, inspeksi hingga audit. Kata-kata tersebut memang memiliki makna yang berbeda, tapi yang terpenting adalah bagaimana sejak dini dapat diketahui penyimpangan-penyimpangan yang terjadi. Baik dalam tahap perencanaan, pelaksanaan maupun pengorganisasian. Sehingga dengan hal tersebut dapat segera dilakukan koreksi, antisipasi dan penyesuaian-penyesuaian sesuai dengan situasi, kondisi dan perkembangan zaman.

2.1.2 Manajemen Produksi Video Pembelajaran

2.1.2.1 Pra Produksi

Menurut Jaka (2009:11) untuk menyiapkan materi pembelajaran dalam video pembelajaran harus melalui tahapan antara lain:

a. Penentuan Ide/ Gagasan

Untuk menemukan ide dalam pembuatan video pembelajaran mengacu pada kurikulum yang berlaku saat itu supaya sesuai dengan sasaran yang dituju. Kurikulum merupakan acuan utama dalam pemilihan kompetensi yang akan diajarkan kepada siswa melalui media video pembelajaran tersebut. Dalam menelaah kurikulum, harus dilakukan oleh guru dan dikaji oleh ahli materi dan ahli media.

Peranan ahli materi adalah untuk menjaga agar materi tetap harus benar dan sesuai dengan sasaran tidak lebih dan tidak kurang, ahli materi juga harus menginformasikan perkembangan ilmu terkini. Sedangkan ahli media harus

mengkaji agar di dalam pemilihan materi yang akan diangkat ke dalam media video sesuai dengan karakteristik media tersebut, karena tidak semua materi yang ada di kurikulum dapat dibuat ke dalam media video secara menarik.

Di dalam penelaahan kurikulum ini biasanya untuk seluruh media dan hasilnya disebut Pola Dasar Kegiatan Belajar Mengajar (PDKBM) yang merupakan acuan tahapan selanjutnya yaitu penyusunan GBIM. Langkah pembuatan PDKBM yaitu, pertama semua kompetensi dan indikator untuk satu jenjang harus masuk, kemudian untuk mencapai kompetensi tersebut diperlukan indikator apa saja. Dari indikator tersebut akan ditentukan media yang akan dipakai dalam pembelajaran selama satu tahun atau satu jenjang.

b. Analisis Sasaran

Dalam proses komunikasi, agar komunikasi berjalan dengan lancar, perlu adanya mengenali sasaran dengan baik. Untuk mengenali sasaran dapat dilihat dari psikologis dan dilihat dari aspek yang berkaitan, seperti: usia, pengalaman, pendidikan, ekonomi, dan geografi.

c. Penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM)

Penyusunan GBIM berdasarkan pada PDKBM yang sudah dibuat sebelumnya. GBIM media video disusun oleh guru dan dikaji oleh ahli materi dan ahli media.

Ahli materi mengkaji kebenaran dan kecukupan materi, sedangkan ahli media mengkaji kemenarikan materi tersebut untuk divideoakan. GBIM merupakan acuan tahapan selanjutnya dalam penyusunan JM.

d. Penyusunan Jabaran Materi (JM)

Setelah GBIM selesai disusun, maka langkah selanjutnya yaitu penyusunan Jabaran Materi (JM) yang disusun oleh guru dan dikaji oleh ahli materi dan ahli media. Di dalam JM akan diuraikan secara lengkap materi yang akan diangkat dalam media video serta aplikasinya dalam pembelajaran.

e. Penyusunan Naskah

Setelah JM selesai disusun, langkah selanjutnya yaitu penulisan naskah yang disusun oleh orang yang dianggap mampu untuk menulis naskah. Seseorang dianggap mampu menulis naskah dengan syarat pernah mengikuti pelatihan penulisan naskah ideo pembelajaran dan dinyatakan lulus, atau pernah menulis naskah video lain dan diproduksi.

f. Pengkajian Naskah

Setiap naskah harus dikaji oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Ahli materi mengkaji aspek sajian materi dan aspek pembelajaran. Ahli media mengkaji dari aspek penyajian (media). Sedangkan ahli bahasa mengkaji kaidah dan pilihan kata sesuai dengan karakteristik sasaran.

Naskah dinyatakan final dan siap untuk diproduksi apabila sudah disetujui dan ditandatangani oleh ketiga pengkaji tersebut. Naskah yang sudah dinyatakan final/ layak produksi selanjutnya diserahkan kepada sutradara untuk diproduksi.

2.1.2.2 Produksi

Setelah naskah diterima oleh sutradara, untuk melakukan kegiatan produksi, maka langkah selanjutnya yaitu:

a. Rembuk Naskah (*script coference*)

Setelah sutradara menerima dan mempelajari naskah, maka sutradara meminta kepada produser untuk dilakukan rembu naskah dengan penulis naskah, ahli materi dan ahli media. Hasilnya sutradara memahami naskah dengan baik sesuai kemauan dan akan mengubah naskah menjadi bahasa visual dan audio yang terintegrasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang enak ditonton dan bermanfaat.

b. Pembentukan Tim Produksi (*production crews*)

Tim produksi merupakan sekumpulan orang yang mempunyai profesi atau keahlian berbeda-beda tetapi setelah disatukan menjadi sebuah tim yang ompak sehingga menghasilkan sebuah karya. Tim produksi dapat berjumlah besar atau kecil sesuai dengan seberapa kompleks naskah yang akan diproduksi.

c. Membuat *Shooting Script*

Setelah tim terbentuk dan naskah sudah dipelajari, akan dilakukan rapat untuk membuat *shooting script/ story board* yang terdapat gambaran secara lengkap setiap adegan bahkan *shot*.

d. Penyusunan Anggaran

Penyusunan anggaran disusun berdasarkan pertimbangan berbagai hal, antara lain: lamanya syuting, jumlah tim produksi, lokasi, pemain, peralata yang dipakai, setting dan properti yang diperlukan, faktor kesulitan, musik, dan lain sebagainya.

e. Pemilihan Pemain (*casting*)

Pemain harus dipilih sesuai dengan tuntutan naskah, kesalahan pemilihan pemain atau karakter pemain akan menyebabkan kesalahan penyampaian materi atau menjadi tidak menarik.

f. Pencarian Lokasi (*hunting*)

Pemilihan lokasi harus dilaksanakan sesuai dengan tuntutan naskah. Lokasi syuting dapat di luar atau di studio tergantung dari kemudahan dan efektifitas dari pengambilan gambar dan tuntutan naskah. Sebab semua yang ada di naskah sudah dipertimbangkan efektifitas untuk penyampaian pesan.

g. Rapat Tim Produksi (*production meeting*)

Dalam pertemuan ini dilakukan diskusi teknis pelaksanaan produksi, masing-masing profesi menyampaikan persiapan yang sudah dan sedang dilakukan serta mencari solusi permasalahan yang belum terselesaikan.

h. Setting Lokasi/ Blocking Area (*location set*)

Sebelum melakukan pengambilan gambar, sutradara bersama tim produksi mengadakan penataan lokasi dan seting properti sesuai yang dibutuhkan dalam naskah. Disamping itu, penempatan kamera (*camera blocking*) sudah harus tergambarkan.

i. Pengambilan Gambar (*shooting*)

Setelah semua persiapan telah selesai dilakukan, langkah selanjutnya yaitu produksi atau pengambilan gambar. Kegiatan produksi merupakan kegiatan untuk mengubah ide dalam bentuk naskah ke bentuk gambar atau suara.

2.1.2.3 Pasca Produksi

Setelah produksi selesai dilakukan, tahap selanjutnya yaitu pasca produksi diantaranya:

a. *Editing*

Editing adalah merangkai gambar dengan gambar, gambar dan suara dengan gambar, suara dengan suara menjadi satu rangkaian yang kronologis sehingga mampu menyampaikan pesan sesuai dengan naskah, dan enak ditonton, menghibur. Pada dasarnya pengertian *editing* adalah menghubungkan antara *shot/* visual atau suara dengan *shot/* visual atau suara yang lain dengan menggunakan bentuk transisi tertentu agar menjadi kesatuan informasi yang berkesinambungan.

b. *Mixing*

Mixing merupakan kegiatan memadukan gambar dan suara agar menjadi satu kesatuan program yang enak dilihat dan didengar. Dalam memadukan gambar dapat memadukan 2 atau lebih gambar agar dapat tampil dalam satu frame, juga memadukan suara dengan suara agar menjadi satu kesatuan yang enak didengar.

c. *Preview*

Setelah *editing* dan *mixing* selesai dilakukan, maka media video dinyatakan siap *dipreview* dengan melibatkan sutradara, ahli materi, ahli media, dan penulis kegiatan *preview* atau istilah dalam evaluasi disebut *expert judgment* untuk melihat apakah media yang dibuat sesuai dengan perencanaan (naskah).

d. Uji Coba

Program yang sudah selesai diproduksi dan *dipreviwe*, kemudian diuji cobakan ke lapangan. Hasil uji coba merupakan masukan untuk dilakukan revisi atau langsung dapat dipakai untuk media pembelajaran di kelas atau disiarkan.

e. Revisi

Setelah uji coba dilakukan, apabila ada masukan maka harus direvisi sesuai masukan tersebut. Kadang masukannya sangat mendasar, dalam kondisi ini kalau perlu naskah ditulis ulang atau cukup direvisi bagian-bagian yang perlu saja.

f. Distribusi

Setelah semua sudah sesuai dengan perencanaan dan cocok untuk dimanfaatkan di lapangan, maka tahapan terakhir yaitu distribusi atau disiarkan.

2.1.2.4 Tugas dan Fungsi Pengembang Teknologi Pembelajaran Pertama

Dalam Permen-PAN jabatan Pengembang Teknologi Pembelajaran ada tiga jenjang, yang pertama yaitu Pengembang Teknologi Pembelajaran Pertama yang memiliki tugas dan fungsi antara lain:

- a. Menganalisis kebutuhan sistem dan model teknologi pembelajaran tingkat kesulitan 1 berdasarkan kurikulum yang berlaku sesuai dengan jenis, jalur dan jenjang pendidikan;
- b. Membuat rancangan sistem model pembelajaran, tingkat kesulitan 1 ;
- c. Membuat standar layanan pembelajaran, tingkat kesulitan 1;
- d. Menyusun Garis Besar Isi Media (GBIM), tingkat kesulitan 1;
- e. Membuat rancangan pengembangan bahan belajar tingkat kesulitan 1 ;
- f. Menulis naskah media pembelajaran sederhana;

- g. Menulis naskah media pembelajaran audio;
- h. Menulis naskah media pembelajaran video;
- i. Menulis naskah media pembelajaran multimedia;
- j. Menulis naskah media pembelajaran multimedia interaktif hypermedia;
- k. Menulis naskah media pembelajaran bahan belajar mandiri (modul);
- l. Melakukan uji coba prototipa media pembelajaran sederhana;
- m. Melakukan uji coba prototipa media pembelajaran audio;
- n. Melakukan uji coba prototipa media pembelajaran video;
- o. Melakukan uji coba prototipa media pembelajaran multimedia;
- p. Melakukan uji coba prototipa media pembelajaran multimedia interaktif hypermedia;
- q. Melakukan uji coba prototipa media pembelajaran bahan belajar mandiri (modul);
- r. Menulis naskah bahan penyerta media pembelajaran audio;
- s. Menulis naskah bahan penyerta media pembelajaran video;
- t. Menulis naskah bahan penyerta media pembelajaran multimedia;
- u. Menulis naskah bahan penyerta media pembelajaran multimedia interaktif hypermedia; dan
- v. Memberikan pelayanan konsultasi dalam penerapan sistem model pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran tingkat kesulitan.

2.1.1.4 Tugas dan Fungsi Pengembang Teknologi Pembelajaran Muda

Jabatan yang kedua menurut Permen-PAN yaitu Pengembang Teknologi Pembelajaran Muda yang memiliki tugas dan fungsi sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan sistem dan model teknologi pembelajaran tingkat kesulitan 2 berdasarkan kurikulum yang berlaku sesuai dengan, jalur, jenjang dan jenis pendidikan;
- b. Melakukan studi kelayakan sistem/model teknologi pembelajaran, sebagai anggota tim;
- c. Membuat rancangan sistem model pembelajaran, tingkat kesulitan 2;
- d. Membuat standar layanan pembelajaran, tingkat kesulitan 2;
- e. Membuat petunjuk pelaksanaan pembelajaran;
- f. Menyusun GBIM, tingkat kesulitan 2;
- g. Membuat rancangan pengembangan bahan belajar, tingkat kesulitan 2;
- h. Mengkaji kelayakan produksi terhadap naskah media pembelajaran. sebagai anggota tim;
- i. Menyutradarai/ memimpin/ menyelia produksi media pembelajaran sederhana;
- j. Menyutradarai/ memimpin/ menyelia produksi media pembelajaran audio;
- k. Menyutradarai/ memimpin/ menyelia produksi media pembelajaran video;
- l. Menyutradarai/ memimpin/ menyelia produksi media pembelajaran multimedia;
- m. Menyutradarai/ memimpin/ menyelia produksi media pembelajaran multimedia interaktif hypermedia;
- n. Menyutradarai/ memimpin/menyelia produksi media pembelajaran bahan belajar mandiri (modul);
- o. Melaksanakan studi kelayakan pemanfaatan media pembelajaran;

- p. Melaksanakan perintisan penerapan sistem model dan pemanfaatan media pembelajaran, sebagai anggota tim;
- q. Melaksanakan orientasi perintisan sistem model dan pemanfaatan media pembelajaran;
- r. Memberikan pelayanan konsultasi dalam penerapan sistem model pengembangan media dan pemanfaatan media pembelajaran, tingkat kesulitan 2;
- s. Menyusun instrumen evaluasi penerapan sistem dan model pembelajaran;
- t. Menyusun instrumen evaluasi pemanfaatan media pembelajaran; dan
- u. Melakukan evaluasi penerapan sistem model dan pemanfaatan media pembelajaran, sebagai anggota tim.

2.1.1.5 Tugas dan Fungsi Pengembang Teknologi Pembelajaran Madya

Jabatan yang terakhir menurut Permen-PAN yaitu Pengembang Teknologi Pembelajaran Madya dengan tugas dan fungsi sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan sistem dan model teknologi pembelajaran tingkat kesulitan 3 berdasarkan kurikulum yang berlaku sesuai dengan, jalur, jenjang, dan jenis pendidikan;
- b. Melakukan studi kelayakan sistem model teknologi pembelajaran, sebagai ketua tim;
- c. Membuat rancangan sistem model pembelajaran, tingkat kesulitan 3;
- d. Membuat standar layanan pembelajaran, tingkat kesulitan 3;
- e. Membuat pedoman pengelolaan sistem model pembelajaran;
- f. Menyusun GBIM, tingkat kesulitan 3;

- g. Merancang model pemanfaatan media pembelajaran;
- h. Mengkaji kelayakan produksi terhadap naskah media pembelajaran, sebagai ketua tim;
- i. Melaksanakan studi kelayakan penerapan model sistem pembelajaran;
- j. Melaksanakan perintisan penerapan sistem/ model dan pemanfaatan media pembelajaran, sebagai ketua tim;
- k. Melaksanakan sosialisasi sistem/ model dan pemanfaatan media pembelajaran;
- l. Membimbing dan membina tenaga dalam penerapan sistem/model pembelajaran;
- m. Membimbing dan membina tenaga dalam pemanfaatan media pembelajaran;
- n. Memberikan pelayanan konsultasi dalam penerapan sistem/ model, pengembangan media dan pemanfaatan media pembelajaran, tingkat kesulitan 3;
- o. Mengendalikan sistem/ model pembelajaran berbasis audio;
- p. Mengendalikan sistem/ model pembelajaran berbasis video;
- q. Mengendalikan sistem/ model pembelajaran berbasis multimedia;
- r. Mengendalikan sistem/ model pembelajaran berbasis multimedia interaktif hypermedia;
- s. Mengendalikan sistem/ model pembelajaran berbasis bahan belajar mandiri (modul);
- t. Menyusun desain evaluasi penerapan sistem/model pembelajaran berbasis media;

- u. Menyusun desain evaluasi pemanfaatan media pembelajaran; dan
- v. Melakukan evaluasi penerapan sistem/ model dan pemanfaatan media pembelajaran, sebagai ketua tim.

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi (Arief S. Sadiman dkk, 2012:7)

Sementara Arsyad (dalam Haryono, 2012:2(2)) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Heinich, dkk (dalam Azhar Arsyad, 2014:4) mengungkapkan bahwa media disebut sebagai media pembelajaran apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau maksud-maksud pengajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu atau alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan informasi yang bertujuan instruksional atau maksud-maksud pengajaran kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

2.1.2.2 Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan salah satu dari unsur yang amat penting posisinya disamping metode mengajar. Menurut Azhar Arsyad (2014:19) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sementara itu, Daryanto (2013:8) mengungkapkan bahwa media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Menurut Arief S. Sadiman dkk. (2012:17-18) media pendidikan memiliki kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka);
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera;
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik;
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan

bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda.

Sudjana dan Rivai (dalam Azhar Arsyad, 2014:28) mengemukakan bahwa manfaat/kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dikuasai oleh siswa dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) metode mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, dan (4) siswa lebih banyak melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembawa pesan/informasi dari pengirim (guru) ke penerima pesan (siswa). Sedangkan kegunaan media pembelajaran yaitu untuk mengatasi siswa yang memiliki sifat dan karakteristik yang unik, yang membuat guru mengalami kesulitan bila harus mengkondisikan kelas dan pengajaran secara bersamaan. Media pembelajaran berguna sebagai alat bantu yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru tersebut.

2.1.2.3 Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat bervariasi jenisnya. Azhar Arsyad (2014:31) mengemukakan bahwa berdasarkan perkembangan teknologinya, media pembelajaran dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil

teknologi cetak (meliputi teks, grafik, gambar, foto, dsb), (2) media hasil teknologi *audio-visual* (meliputi film, televisi, video), (3) media hasil teknologi komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Seels dan Glasgow (dalam Azhar Arsyad, 2014:35) mengungkapkan berbagai jenis media apabila dilihat dari perkembangannya dibagi menjadi dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

Media tradisional meliputi: (1) visual diam yang diproyeksikan misalnya *slide*, *filmstrip*, dan proyeksi *overhead*, (2) visual tak diproyeksi misalnya gambar, foto, grafik, teks, (3) audio misalnya rekaman piringan dan kaset, (4) multimedia misalnya *slide plus* suara, dan *multi-image*, (5) visual dinamis yang diproyeksikan misalnya film, TV, dan video, (6) cetak misalnya buku, modul, *workbook*, *hand-out*, dan majalah, (7) permainan misalnya simulasi dan papan permainan, (8) realia misalnya peta, model, dan *specimen* atau contoh.

Sementara teknologi mutakhir meliputi: (1) media berbasis telekomunikasi misalnya telekonferen dan kuliah jarak jauh, (2) media berbasis mikroprosesor misalnya *Computer Assisted Instruction* (CAI), permainan komputer, interaktif, dan *Compact (Video) Disk*.

2.1.2.4 Pengembangan Media Pembelajaran

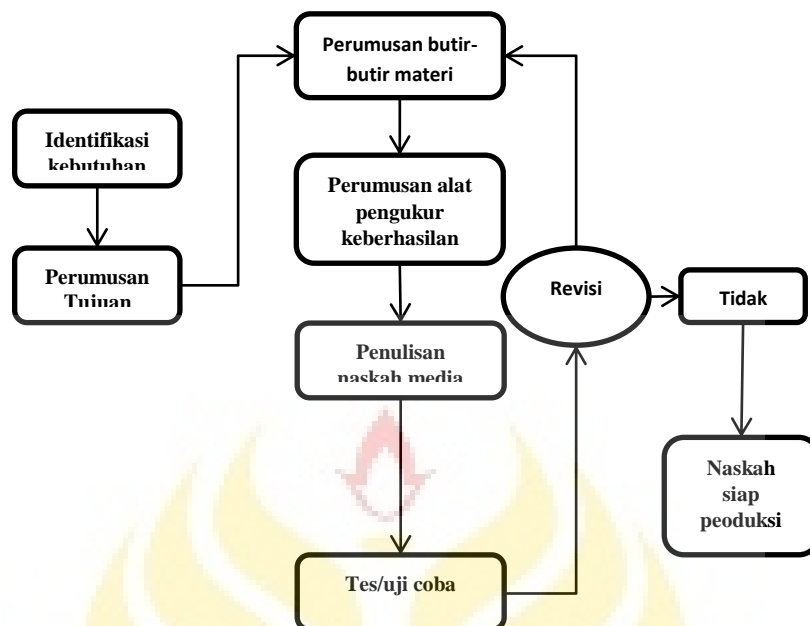
Arief S.Sadiman dkk (2014:100) mengemukakan bahwa dalam mengembangkan suatu program media, urutan yang perlu diutarakan adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Kita perlu menentukan secara khas siapa sesungguhnya siswa yang akan kita layani dengan media

tersebut, serta mengetahui pengetahuan atau keterampilan awal yang dimiliki siswa.

- b. Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) untuk memberi arah tindakan yang kita lakukan apakah berhasil atau gagal. Hal yang perlu diingat adalah tujuan instruksional harus berorientasi pada hasil yang diperoleh siswa bukan pada guru, serta tujuan dinyatakan dalam kata kerja operasional yang menunjukkan perbuatan yang dapat diamati dan terukur misalnya: mengidentifikasi, membuat, menulis, memecahkan, dsb.
- c. Mengembangkan materi pembelajaran yaitu dengan cara merumuskan butir materi secara lebih terperinci dengan menganalisis kemampuan yang harus dimiliki siswa sebelum memiliki kemampuan yang dituntut. Dengan demikian, kita akan mendapatkan sub kemampuan dan sub keterampilan, serta sub-sub kemampuan dan sub-sub keterampilan untuk dapat kita susun sebagai bahan instruksional yang terperinci.
- d. Mengembangkan alat pengukuran keberhasilan dilakukan untuk mengkaji apakah tujuan instruksional berhasil atau tidak. Alat pengukuran dapat berupa tes maupun lembar daftar cek perilaku untuk mengukur sikap.
- e. Menulis naskah media yang bertujuan sebagai penuntun ketika kita akan memproduksi program media tersebut.
- f. Mengadakan tes dan revisi.

Bila langkah-langkah tersebut disajikan dalam bentuk *flowchart* maka akan diperoleh model pengembangan berikut ini:



Gambar 2.1 *Flowchart* Model Pengembangan Program Media menurut Arief S.

Sadiman, dkk.

2.1.4 Media Video Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Video Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program teevisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video berasal dari bahasa Latin, yaitu *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat.

Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran, dan diyakini dapat lebih meningkatkan motivasi belajar siswa adalah media *Audio Visual*. Media *audio-visual* juga merupakan salah satu alternatif dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Sapto Haryoko,

Audio-visual pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan

beberapa aspek antara lain: a) mudah dikemas dalam proses pembelajaran, b) lebih menarik untuk pembelajaran, dan c) dapat di-edit (diperbaiki) setiap saat.

Media *audio-visual* adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Sapto Haryoko membagi media *audio-visual* menjadi dua, antara lain:

- a. *Audio-visual* diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film bingkai suara, dan cetak suara;
- b. *Audio-visual* gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*. Pembagian lain dari media *audio-visual* adalah:
 - 1) *audio-visual* murni, yaitu baik unsur suara maupun gambar berasal dari satu sumber seperti film *video cassette*;
 - 2) *audio-visual* tidak murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambar berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya dari *slide proyektor* dan unsur suaranya bersumber dari *tape recorder*.

Azhar Arsyad (2014:50) menyatakan bahwa video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Media video pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Cheppy Riyana (2007:5) mengatakan bahwa video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Video berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi. Karenanya, banyak orang yang memahami video dalam dua pengertian, yaitu:

- a. Sebagai rekaman gambar hidup yang ditayangkan; dan
- b. Sebagai teknologi, yaitu teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakili gambar bergerak.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran adalah media *audio visual* yang dapat menampilkan gambar yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai yang menyajikan informasi yang bersifat edukatif berisi proses, menjelaskan konsep, prinsip, mempengaruhi sikap maupun teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

2.1.3.2 Karakteristik Media Video Pembelajaran

Untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya, pengembangan media video memiliki karakteristik (Ahmad Sudrajat, 2010:15) antara lain:

- a. Televisi/video mampu memperbesar obyek yang kecil, mampu memanipulasi tampilan gambar, mampu membuat obyek menjadi *still picture* artinya dapat

disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam, mampu mempertahankan perhatian siswa/*audience* yang melihat televisi/video tersebut, mampu menampilkan obyek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan aktual (*immediacy*) atau terkini.

- b. Dengan teknik *editing* obyek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak.
- c. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa video mampu menampilkan obyek yang terlalu kecil, tidak dapat dijangkau, dapat diperbanyak dalam bentuk CD, mampu menarik perhatian siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Daryanto (2013:86-88) menambahkan bahwa karakteristik media video sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu:

- a. Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar untuk tampilan dengan alat pemutar kaset.
- b. Video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya.
- c. Video membantu anda menyampaikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu.
- d. Video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan dapat disesuaikan untuk mendemonstrasikan perubahan.
- e. Video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru.

2.1.3.3 Manfaat dan Tujuan Media Video Pembelajaran

Menurut Andi Prastowo (2012:302), media video pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya:

- a. Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik;
- b. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat;
- c. Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu;
- d. Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu; dan
- e. Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan.

Dengan begitu, siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung dan berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka.

Sedangkan untuk tujuan media video pembelajaran sebagai bahan ajar menurut Ahmad Sudrajat (2010:13) adalah untuk:

- a. Memperjelas atau mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu *verbalistis*;
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera peserta didik maupun instruktur; dan
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

2.1.3.4 Kelebihan dan Kelemahan Media Video Pembelajaran

Media video sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Arief S. Sadiman dkk. (2012:74) menyatakan bahwa media audio sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media video antara lain:

- a. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode singkat dari rangsangan luar lainnya.
- b. Demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajian dan siswanya.
- c. Dapat menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- d. Keras lemahnya suara dapat diatur.
- e. Gambar proyeksi dapat di-beku-kan untuk diamati.
- f. Obyek yang sedang bergerak dapat diamati lebih dekat.

Sementara kekurangan yang perlu diperhatikan sehubungan dengan penggunaan media video dalam proses belajar mengajar adalah:

- a. Komunikasi bersifat satu arah dan perlu diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik.
- b. Kurang mampu menampilkan detail objek yang disajikan secara sempurna.
- c. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Menurut Azhar Arsyad (2014:50-51) mengungkapkan bahwa terdapat keuntungan dan keterbatasan video sebagai media pembelajaran. Keuntungan media pembelajaran video adalah sebagai berikut:

- a. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- b. Disamping dapat mendorong dan meningkatkan motivasi, video dapat menanam sikap dan segi-segi afektif.
- c. Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen, maupun perorangan.

Sementara keterbatasan media video sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pengadaan video pada umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak.
- b. Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan media video ini tidak terlepas dari kelebihan dan keterbatasan yang dimilikinya.

2.1.3.5 Nilai Edukatif Media Video Pembelajaran

Media *audio-visual* memiliki fungsi dan nilai-nilai edukatif yang tidak terkalahkan dibandingkan dengan media bentuk lainnya, karena media *audio-visual* memiliki aspek ganda yang tidak dimiliki bentuk media lainnya, yaitu:

aspek visual dan aspek audio; sehingga sebagai media pembelajaran, media *audio-visual* memiliki peranan yang sangat penting dan bersifat integral sebagai salah satu komponen pembelajaran.

Berdasarkan penelitian James P. Gee (2007) tentang *A Review of Good Video Games and Good Learning*, menyimpulkan bahwa video efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, video memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Kustiono (2010:71), media *audio-visual* mampu memberikan banyak kontribusi bagi siswa ataupun mahasiswa dalam proses pembelajaran, yakni:

- a. Sangat efektif untuk mengembangkan daya imajinatif siswa;
- b. Mampu menyampaikan pesan-pesan historis sebuah dongeng atau cerita secara visual;
- c. Efektif untuk demonstrasi pembacaan karya sastra;
- d. Menyemangatkan belajar siswa, melalui alunan musik-musik instrumental yang mem-*background-i*;
- e. Mampu mengembangkan indra visual sekaligus indra auditif siswa;
- f. Mampu memvisualkan objek-objek yang berukuran besar dan bahkan yang berukuran sangat kecil;
- g. Mampu memvisualkan objek-objek yang berlokasi jauh dan bahkan objek-objek yang terjadi di masa lampau (objek-objek dokumenter); dan
- h. Mampu memvisualkan suatu proses aktivitas tertentu.

2.1.3.6 Kerangka Media Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007:15) kerangka dalam membuat media video terdiri atas tiga bagian yaitu:

a. Pendahuluan

Pada sajian pendahuluan meliputi tayangan pembuka dan pengantar. Tayangan pembuka diperlukan untuk menarik minat dan memotivasi agar siswa tertarik mempelajari materi lebih lanjut. Sementara pengantar berisi judul dan tujuan pembelajaran serta bagaimana kaitan dengan materi-materi yang lainnya.

b. Kegiatan Inti

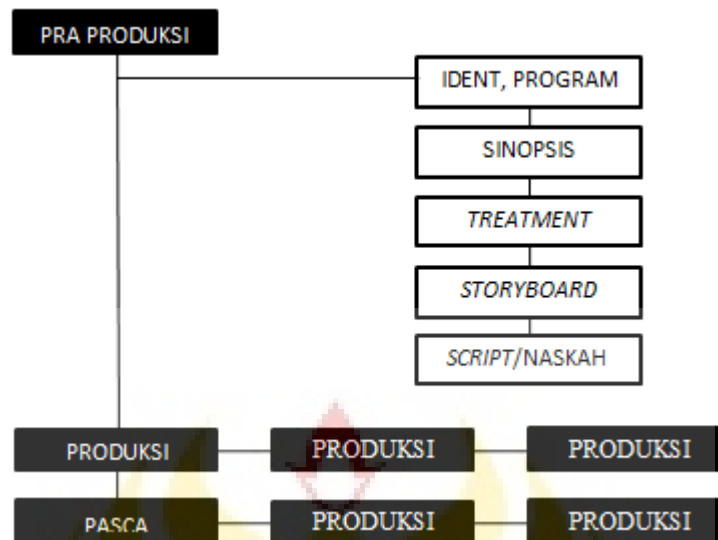
Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap seperti dilengkapi dengan uraian contoh, simulasi, demonstrasi atau peragaan. Kuantitas durasi waktu yang tersedia selama video berlangsung lebih banyak terdapat pada kegiatan inti ini.

c. Penutup

Kegiatan penutup berisi kesimpulan atau rangkuman dan juga kegiatan lanjut dari sajian video tersebut yang harus dilakukan siswa.

2.1.3.7 Petunjuk Pengembangan Media Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007:17-18) secara garis besar terdapat tiga kegiatan utama dalam memproduksi pengembangan program video yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang dijelaskan melalui bagan berikut ini:



Gambar 2.2 Alur Produksi Video Pembelajaran

Berdasarkan bagan di atas, dapat diuraikan beberapa langkah dalam pengembangan video, yaitu:

a. Pra Produksi

1) Identifikasi Program

Sebelum kegiatan penulisan naskah, dilakukan terlebih dahulu identifikasi program. Identifikasi program merupakan kegiatan analisa yang dilakukan terhadap kegiatan produksi video yang meliputi identifikasi kebutuhan, materi, situasi, penguangan gagasan, dll. Isi dari identifikasi program meliputi judul, sasaran, tujuan, dan pokok materi yang akan dituangkan ke dalam format Garis Besar Isi Media (GBIM) yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No	Aspek	Uraian			
1.	Mata Pelajaran				
2.	Topik				
3.	Deskripsi Topik				
4.	Standar Kompetensi				
5.	Media				
6.	Judul				
7.	Penelaan Materi				

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok-pokok Materi	Alternatif Judul
1.					
2.					
3.					
	Dst.				
Total Durasi					

Tabel 2.1 Format GBIM

2) Sinopsis

Sinopsis berarti ringkasan cerita yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara singkat dari sebuah karya tulis maupun film. Sinopsis digunakan untuk memberikan gambaran singkat, padat, dan jelas tentang tema dari materi yang akan diproduksi. Tujuannya adalah untuk mempermudah menangkap pesan dan konsep yang akan di-video-kan. Dalam penulisannya, kalimat tidak diuraikan dengan kalimat yang panjang melainkan dikemas dengan kalimat yang sederhana dan bisa mencakup tema dan alur dari video tersebut.

3) *Treatment*

Treatment sedikit berbeda dengan sinopsis. *Treatment* memberikan gambaran yang lebih mendetail. Kalau sinopsis memberikan ringkasan cerita yang sangat singkat, maka *treatment* memberikan gambaran deskriptif tentang alur cerita yang akan di-video-kan. *Treatment* dimulai dari awal kemunculan gambar sampai akhir cerita yang diceritakan secara kronologis. Akan tetapi, di dalam *treatment* tidak diuraikan teknis-teknis pengambilan gambar yang akan dilakukan.

4) *Storyboard*

Langkah selanjutnya adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* digunakan untuk mendeskripsikan rangkaian peristiwa yang akan direkam dalam video. Deskripsi rangkaian peristiwa tersebut akan dituangkan ke dalam gambar-gambar *sketch*/foto untuk melihat apakah rangkaian peristiwa tersebut sudah sesuai dengan plot cerita dari video tersebut. Penggambaran dalam *storyboard* ini tidak dilakukan secara detail, akan tetapi lebih ke gambaran umum tentang peristiwa yang akan direkam. Dalam pembuatan *storyboard* sebaiknya gambaran umum dibuat lembar per lembar berisi satu *scene* dan *setting*. Namun bagi pemula, lembar per lembar dapat dibuat dua sampai tiga *scene*.

5) *Script*/Naskah

Setelah membuat *storyboard*, kemudian dilanjutkan membuat *script*/naskah video. Yang didapat dari hasil eksperimen dengan *storyboard* tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk *script*/naskah dengan tata urutan yang sudah benar. Format penulisan *script* untuk program video ini hampir mirip dengan *storyboard* dimana naskah dibuat dalam bentuk halaman berkolom dua. Kolom sebelah kiri

berupa kolom visualisasi dan sebelah kanan segala sesuatu yang berhubungan dengan suara termasuk dialog, narasi, musik maupun efek suara. Pada pembuatan *script* sudah dilengkapi dengan istilah *shooting* di lapangan.

b. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap merealisasikan semua langkah yang ada di tahap pra produksi. Pada tahap produksi berisi kegiatan pengambilan gambar (*shooting*), dan rekaman suara (*recording audio*) sesuai tuntutan naskah. Dalam proses produksi perlu dibentuk tim produksi untuk menyusun perencanaan produksi dan persiapan produksi. Tim produksi dipimpin oleh seorang sutradara. Kegiatan perencanaan dan persiapan produksi meliputi: survey lokasi, perencanaan jadwal pengambilan gambar, berkoordinasi dengan tim, dan mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan saat pengambilan gambar dan perekaman suara. Setelah semua persiapan selesai, maka pengambilan gambar video dan perekaman suara dapat dilakukan. Salah satu hal yang perlu dicermati dalam proses produksi adalah dalam pengambilan gambar, maka *shoot* atau *scene* yang sudah diambil harus dicatat dan disesuaikan dengan *shooting script*/naskah yang sudah dibuat.

c. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir dalam produksi video sebelum video disajikan/didistribusikan. Dalam proses pasca produksi ini, diperlukan *software editing* video dan perangkat yang memadai untuk melakukan proses *editing* dan *mastering*. *Editing* adalah kegiatan penyuntingan suatu adegan dalam video seperti pemotongan adegan, penambahan potongan-potongan video, menyisipkan transisi, pengaturan cahaya dengan sebuah *software* agar tampak

lebih menarik dan pantas untuk dipublikasikan. Di dalam proses *editing* terdapat kegiatan *mixing* yaitu proses menggabungkan atau mensinkronisasikan antara video dan audio termasuk di dalamnya adalah suara narasi yang sudah direkam dan ilustrasi musik. Sedangkan *mastering* merupakan proses memasukkan *file* ke dalam kepingan VCD atau DVD master sebagai finalisasi/tahap akhir dalam pembuatan video.

Dalam proses *editing*, video pembelajaran memerlukan unsur-unsur yang menarik supaya video pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Diantaranya yaitu *motion graphic* untuk *opening* dan *closing* serta *typography* atau penulisan yang mudah dibaca dan dipahami oleh pengguna. Menurut Wardhani & Sudjudi:

1) *Motion Graphic*

Motion graphic adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. *Graphic design* telah berubah dari *static publishing* dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif, dan *environmental design*. Terdapat beberapa pembagian visual yang dapat menghasilkan *motion graphics* secara efektif namun tetap menarik, yaitu:

- a) *Spatial* merupakan pertimbangan ruangan, terdiri dari arah, ukuran, arah acuan, arah gerakan, perubahan ketika gerakan dipengaruhi gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas-batas frame.
- b) *Temporal* terdiri dari *time* dan *velocity*.

- c) *Live action*, faktor-faktor yang perlu diperhatikan ketika bekerja dengan konten *live action* termasuk bentuk atau konteks, *property film*, dan sifat sinematik, seperti *tone*, *contrast lighting*, *depth of field*, *focus*, *camera angle*, *shot size*, dan *mobile framing*.
- d) *Typographic Type* merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah persen dalam design grafis. Dalam penggunaan *type* terdapat beberapa hal yang bisa dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan, misalnya tipe huruf, ukuran *weight*, *capital or lowercase*.

2) *Kinetic Typography*

Kinetic Typography merupakan teknik animasi gerak dengan susunan huruf/teks sebagai elemen utamanya, yang dipadukan dengan berbagai animasi dan efek pendukung lainnya. *Kinetic Typography* terbagi menjadi dua jenis yaitu *type in typography* dan *fluid typography*.

- a) *Type in motion* merupakan teks yang bergerak tanpa ada perubahan pada bentuk/struktur asli jenis huruf yang digunakan.
- b) *Fluid typography*, merupakan bentuk *font*/huruf yang berubah dari waktu ke waktu tanpa harus bergerak.

2.1.3.8 Peralatan Produksi Media Video Pembelajaran

Dalam produksi program video, ada beberapa hal yang perlu dikaji antara lain:

- a. Merekam gambar, dimaksudkan sebagai usaha atau proses kegiatan untuk:
 - 1) Menyimpan atau mengabadikan suatu adegan, peristiwa, atau kejadian, baik yang bersifat fakta realita, maupun yang direkayasa (*acting*);

- 2) Memindahkan gambar yang telah tersimpan di dalam pita rekaman ke dalam pita rekaman lain;
- 3) Mengutip (meng-*copy*) dan menyimpan suatu gambar/foto atau lembar peraga (*captions*) dalam pita rekaman;
- 4) Memindahkan gambar yang ada dalam film gerak (*film movie*) ke dalam pita rekaman (Sungkono, 2003:66).

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan merekam gambar dilakukan dengan menggunakan kamera video beserta perangkat rekaman video pelengkapannya, termasuk pita rekaman, dengan tujuan untuk dapat ditayangkan kembali (*playback*) ataupun dipindahkan ke pita rekam gambar yang lain.

b. Merekam suara, dimaksudkan sebagai usaha atau proses kegiatan untuk:

- 1) Menyimpan suara yang terikut pada saat rekaman gambar di dalam pita rekaman gambar atau pita rekam suara yang terpisah;
- 2) Menambah suara pada hasil perekaman gambar yang telah tersimpan di dalam pita rekaman;
- 3) Memasukkan suara ke dalam pita rekaman gambar, bersama dengan pemindahan gambar;
- 4) Menyimpan suara buatan (efek) untuk keperluan suatu ilustrasi atau latar pada suatu hasil rekaman gambar (Sungkono, 2003:66).

Berdasarkan uraian di atas, semuanya dilakukan dengan menggunakan perangkat video atau perangkat rekam suara yang terpisah, dengan tujuan untuk dapat diperdengarkan kembali ataupun dipindahkan ke dalam pita rekam gambar/suara yang lain.

- c. Menyunting atau memadu gambar atau sering disebut mengedit adalah kegiatan atau proses merangkai gambar, suara atau gambar dan suara yang telah direkam pada pita kaset. Termasuk dalam kegiatan *editing* adalah menambah kelengkapan sesuai dengan tuntutan naskah program, misalnya menambah *captions*. *Captions* atau animasi, dewasa ini dapat dilakukan dengan generator efek dan komputer.
- d. *Dubbing*, dimaksudkan sebagai proses penambahn suara pada suatu hasil rekaman gambar, baik suara orang (narasi) ataupun suara efek dan suara musik latar dan sejenisnya, sesuai dengan tuntutan naskah.
- e. Animasi, dimaksudkan sebagai proses, cara, atau usaha untuk membuat ilustrasi grafis visual dapat digerakkan (tidak hanya diam). Dampak dilakukan secara manual, maupun secara elektronik dengan bantuan generator khusus atau komputer.

2.1.5 Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus

2.1.4.1 Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus

Menurut Permeneg PP & PA No.11 tahun 2011, ABK adalah anak yang mengalami keterbatasan/keluarbiasaan baik fisik, mental-intelektual, sosial, maupun emosional yang berpengaruh secara signifikan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dibandingkan dengan anak-anak lain seusianya.

Menurut Hallahan dan Kauffman (dalam Abdul Hadis, 2006:5) mengungkapkan bahwa ABK (dulu disebut sebagai anak luar biasa) didefinisikan sebagai anak yang memerlukan pendidikan dan layanan khusus untuk mengembangkan potensi kemanusiaan mereka secara sempurna.

Menurut Abdul Hadis (2006:5-6) mengungkapkan bahwa anak luar biasa disebut sebagai ABK karena dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya anak ini membutuhkan bantuan layanan pendidikan, layanan sosial, bimbingan dan konseling, dan berbagai jenis layanan lainnya yang bersifat khusus.

Sementara menurut Frieda Mangunsong (2014:4) mengungkapkan bahwa anak yang tergolong berkebutuhan khusus adalah anak yang menyimpang dari rata-rata anak normal dalam hal: ciri-ciri mental, kemampuan-kemampuan sensorik, fisik dan *neuromoskular*, perilaku sosial dan emosional, kemampuan berkomunikasi, maupun kombinasi dua atau lebih dari hal-hal di atas sejauh ia memerlukan modifikasi dari tugas-tugas sekolah, metode belajar atau pelayanan terkait lainnya, yang ditujukan untuk mengembangkan potensi atau kapasitas secara maksimal.

2.1.4.2 Klasifikasi Anak Berkebutuhan Khusus

Berdasarkan PP No.17 tahun 2010 pasal 129 ayat (3) menetapkan bahwa peserta didik berkelainan khusus terdiri atas peserta didik yang: a. Tunanetra; b. Tunarungu; c. Tunawicara; d. Tunagrahita; e. Tunadaksa; f. Tunalaras; g. Kesulitan belajar; h. Lamban belajar; i. Autis; j. Memiliki gangguan motorik; k. Menjadi korban penyalahgunaan narkotika, obat terlarang, dan zat adiktif lain; l. Memiliki kelainan lain. Pengelompokan ini di dasarkan pada kelainan yang ada pada anak, baik fisik, mental maupun perilaku. Geniofam (2010:11) menyatakan bahwa ABK memiliki karakteristik khusus yang berbeda dengan anak normal pada umumnya tanpa selalu menunjukkan pada ketidakmampuan mental, emosi, atau fisik.

Dalam penelitian Palmen (2008) tentang *Improving Question Asking in High-Functioning Adolescents with Autism Spectrum Disorders* mengemukakan bahwa:

Kriteria inklusi adalah: (1) individu memiliki skala penuh IQ lebih tinggi dari 70 pada skala kecerdasan verbal; (2) individu berusia setidaknya 16 tahun; (3) individu memiliki masalah memulai pertanyaan selama percakapan tutorial dengan pelatih pribadinya; dan (4) individu berbicara dalam kalimat lengkap, diukur dengan subskala komunikasi dari VABS.

Sementara Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 72 Tahun 1991 tentang Pendidikan Luar Biasa mengemukakan klasifikasi sebagai berikut:

- a. Kelainan fisik, meliputi: tunanetra, tunarungu, dan tunadaksa.
- b. Kelainan mental, meliputi: tunagrahita ringan, dan tunagrahita sedang.
- c. Kelainan perilaku, meliputi: tunalaras.
- d. Kelainan ganda.

Sementara menurut Dembo (dalam Abdurrachman dan Sudjadi, 1994:9) mengklasifikasikan anak berkebutuhan belajar untuk keperluan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Tunagrahita (*mental retardation*),
- b. Berkesulitan belajar (*learning disabilities*),
- c. Gangguan perilaku dan emosi (*behavior disorders*),
- d. Gangguan bicara dan bahasa (*speech and language disorders*),
- e. Kerusakan pendengaran (*hearing impairment*),
- f. Kerusakan penglihatan (*visual impairment*),
- g. Kerusakan fisik dan gangguan kesehatan (*physical and other development*),
- h. Cacat berat atau cacat ganda (*severe and multiple handicaps*), dan

- i. Berkecerdasan luar biasa tinggi atau berbakat (*gifted and talented*).

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa klasifikasi ABK hanya dilakukan untuk keperluan pembelajaran. Klasifikasi tersebut dikelompokkan berdasarkan jenis kelainan yang dimiliki anak tersebut meliputi: (1) kelainan fisik (gangguan penglihatan, pendengaran, wicara dan cacat kesehatan), (2) ketidakmampuan belajar, (3) kelainan mental (tunagrahita), (4) kelainan perilaku (tunalaras), (5) kelainan emosional, (6) kelainan ganda, serta (7) kelompok anak berkecerdasan tinggi atau berbakat.

2.1.4.3 Tunarungu

Tunarungu merupakan salah satu jenis ABK dan digolongkan sebagai ABK tipe B. Yang dimana ABK terbagi dalam beberapa tipe diantaranya; tunanetra (tipe A), tunagrahita (tipe C), tunadaksa (tipe D), tunalaras (tipe E), autisme dan sebagainya.

Dalam beberapa hal, kehilangan pendengaran dapat mengakibatkan ketidakmampuan belajar yang lebih serius jika dibandingkan dengan kehilangan penglihatan. Kemahiran dan kemampuan menggunakan bahasa simbol biasanya lebih sulit bagi seorang anak dengan gangguan penglihatan. Bukti pembelajaran yang pertama pada bayi adalah melalui respon bunyi suara Ibu. Pertama melalui pendengaran, lalu melalui interpretasi awal, akhirnya dengan meniru anak-anak dapat bicara (David Smith, 2013:206).

Secara harfiah, tunarungu terdiri atas dua kata yaitu tuna dan runggu. Tuna berarti kurang, runggu artinya pendengaran. Menurut Permana dan Tati Hermawati (1995:27), tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya diakibatkan karena tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran, sehingga ia tidak dapat menggunakan pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari yang membawa dampak dalam kehidupannya secara kompleks.

David Smith (2013:271) mengklarifikasi anak tunarungu menjadi lima golongan, antara lain:

a. Gangguan pendengaran taraf sangat ringan

Mereka hanya mengalami kesulitan dalam mendengar suara yang sayup-sayup atau dari jarak yang jauh.

b. Gangguan pendengaran taraf ringan

Mereka mengalami kesulitan dalam mendengar percakapan kecuali dalam jarak 3 sampai 5 kaki dan saling berhadapan.

c. Gangguan pendengaran taraf sedang

Mereka mengalami kesulitan dalam memahami percakapan kecuali jika diucapkan dengan keras.

d. Gangguan pendengaran taraf berat

Mereka hanya mampu mendengar suara yang keras dan jika dekat dengan telinga.

e. Gangguan pendengaran taraf sangat berat

Mereka mungkin mendengar suara yang sangat keras, tapi umumnya mereka hanya mengetahui getarannya saja.

Anak tunarungu tidak hanya mengalami gangguan pendengaran saja. Pada umumnya, kemampuan anak untuk berbicara tergantung pada seberapa sering mereka mendengar pembicaraan. Keterbatasan anak tunarungu dalam mendengar, menangkap kata-kata atau pembicaraan orang lain itulah menjadi sebab kenapa anak tunarungu biasanya diiringi dengan kesulitan mereka dalam berbicara, tergantung sejak kapan mereka kehilangan kemampuan pendengaran mereka. Jika seorang anak kehilangan kemampuan mendengar mereka sejak lahir, baik karena

faktor bawaan maupun karenaproses kelahiran yang tidak lancar, maka kemungkinan besar mereka juga akan mengalami keterbatasan berbicara.

Terdapat dua penyebab gangguan pendengaran, yaitu faktor genetik dan faktor lingkungan. Secara genetik, gangguan pendengaran dapat ditulark oleh orangtua kepada anak-anaknya. Sedangkan faktor lingkungan yang mempengaruhi diantaranya yaitu proses kelahiran yang prematur, virus ang menyerang ibu ketika mengandung, perbedaan Rh darah ibu dan janin, terjadinya radang telinga tengah pada anak dan juga pemakaian obat-obatan tertentu dapat menyebabkan tuli jenis permanen. Penyakit tulang telinga bagian tengah juga dapat mengakibatkan berkurangnya pendengaran (David Smith, 2013:279).

Pada dasarnya kemampuan anak tunarungu sama seperti anak yang normal pendengarannya. Anak tunarungu ada yang mempunyai inteligensi tinggi, sedang dan rendah. Akan tetapi karena perkembangan inteligensi sangat dipengaruhi oleh perkembangan bahasa, maka anak tunarungu akan menunjukkan inteligensi yang rendah disebabkan oleh kesulitan memahami bahasa (Permanarian Somad dan Tri Hermawati, 1995:35).

Pendidikan untuk ABK di Indonesia telah dikhususkan yaitudengan didirikannya sekolah luar biasa (SLB). SLB-A adalah sekolah yang khusus menampung peserta didik tunanetra. SLB-B khusus untuk tunarungu, namun tidak sedikit SLB di Indonesia yang menerima segala macam tipe ABK, atau yang hanya menerima peserta didik tunarungu dan tunagrahita (SLB-BC).

Perkembangan teknologi meningkatkan kesempatan orang-orang tunarungu untuk mendapatkan kesempatan berkomunikasi dan berkembang lebih baik. Banyak film-film yang telah dibuat oleh Departemen Pendidikan Amerika sebagai media untuk menyampaikan pengetahuan kepada penderita tunarungu, bahkan

kamus bahasa isyarat dan video penggunaan bahasa isyarat juga telah dikembangkan (David Smith, 2013:290).

2.1.4.4 Tujuan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus

Sistem pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas (Ahmad:2014:3(1)).

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003) pasal 32 disebutkan bahwa “Pendidikan khusus (pendidikan luar biasa) merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, dan sosial dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa”.

Pemerintah telah menjamin pendidikan bagi ABK dalam undang-undang tersebut agar mendapatkan pendidikan layaknya anak normal lain. Ini merupakan landasan yuridis yang memberikan kesamaan hak dalam memperoleh layanan pendidikan yang layak bagi semua ABK.

Paling sedikit ada tiga alasan mengapa ABK memerlukan layanan pendidikan khusus, yaitu:

- a. *Individual differences*, manusia diciptakan Tuhan berbeda-beda, memiliki kapasitas intelektual, sosial, fisik, suku, agama yang berbeda sehingga memerlukan pendidikan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhannya.
- b. Potensi siswa akan berkembang optimal dengan adanya layanan pendidikan khusus.

- c. Siswa ABK akan lebih terbantu dalam melakukan adaptasi sosial.

Mendidik anak berkebutuhan khusus memang tidak mudah untuk dilakukan. Perlu adanya tingkat kesabaran yang tinggi, didik kasih yang tinggi, mengerti psikologi anak dengan baik, dan memiliki keterampilan khusus untuk membantu tumbuh kembang dan pendidikan anak tersebut serta perlu adanya kerjasama dengan orangtua dari anak berkebutuhan khusus.

Pendidikan inklusif dimaksudkan sebagai sistem layanan pendidikan yang mengikutsertakan anak berkebutuhan khusus belajar bersama dengan anak sebayanya disekolah reguler. Pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus sangat penting bagi kelangsungan hidup bermasyarakat karena melalui pendidikan anak dapat berinteraksi dengan orang lain dan diperlakukan sama dengan anak normal lainnya.

Beberapa tujuan dari pendidikan inklusif di Indonesia diselenggarakan dengan tujuan antara lain:

- a. Memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada semua anak (termasuk anak berkebutuhan khusus) mendapatkan pendidikan yang layak sesuai dengan kebutuhannya.
- b. Membantu mempercepat program wajib belajar pendidikan dasar.
- c. Membantu meningkatkan mutu pendidikan dasar dan menengah dengan menekan angka tinggal kelas dan putus sekolah.
- d. Menciptakan sistem pendidikan yang menghargai keanekaragaman, tidak diskriminatif, serta ramah terhadap pembelajaran.

- e. Memenuhi amanat Undang-Undang Dasar 1945 khususnya Pasal 32 Ayat 1 yang berbunyi “setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”, dan Ayat 2 yang berbunyi “setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya”. UU No. 23/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 5 Ayat 1 yang berbunyi “setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”. UU No. 23/2002 tentang Perlindungan Anak, khususnya Pasal 51 yang berbunyi “anak yang menyandang cacat fisik dan/atau mental diberikan kesempatan yang sama dan aksesibilitas untuk memperoleh pendidikan biasa dan pendidikan luar biasa”.

2.1.4.5 Prinsip Dasar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus

Adanya suatu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan adalah untuk mencapai sebuah tujuan secara efektif dan efisien. Dalam hal tersebut, seorang guru seharusnya memerhatikan prinsip-prinsip di kelas inklusif secara umum. Di dalam kelas umum terdapat anak-anak yang memiliki kebutuhan yang berbeda, yaitu anak-anak yang memiliki kelainan/penyimpangan, baik berupa fisik maupun intelektual, sosial, emosional, atau *sensoris neurologis* dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya dan mengimplementasikan prinsip-prinsip khusus sesuai dengan kelainan anak. Menurut Aqila (2004), prinsip-prinsip umum dalam pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus antara lain:

a. Prinsip Motivasi

Guru harus senantiasa memberikan motivasi kepada anak agar tetap memiliki gairah dan semangat yang tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar.

Oleh karena itu, dalam pemberian motivasi harus lebih sering guru lakukan secara personal antara anak yang satu dan anak yang lainnya karena masing-masing anak memiliki tingkatan yang berbeda-beda.

b. Prinsip Latar/Konteks

Adanya sebuah pengenalan antara guru dan muridnya tentu saja akan sangat berarti. Hal ini perlu dilakukan dan dipertahankan demi sebuah kelancaran dalam sebuah proses pencarian jati diri anak tersebut yang secara tidak langsung perlu adanya orang-orang yang bersedia mengerti dan memahai kondisinya serta dalam proses pendidikan karena hal ini bisa menjadi salah satu peran yang tidak kalah pentingnya. Dengan adanya kedekatan antara guru dan muridnya, tentu saja hal ini akan membantu dalam pengenalan seberapa besar kemampuan anak tersebut dan seberapa dalamkah masalah yang menyertainya. Tentu saja dengan pengetahuan latar tersebut dapat membantu guru untuk mengetahui anak tersebut masuk ke dalam kategori yang ringan, sedang, atau berat. Dengan demikian, guru dapat memberikan materi pembelajaran kepada murid-muridnya sesuai dengan porsi anak tersebut. Guru perlu mengenal anak didiknya secara mendalam dengan memberikan contoh secara langsung, dapat untuk memanfaatkan sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar secara tepat dan semaksimal mungkin, juga menghindari pengulangan-pengulangan materi pengajaran yang sebenarnya tidak perlu terlalu penuh untuk ABK mengingat latar mental dan fisik anak tersebut.

c. Prinsip Keterarahan

Pada prinsip ini, setiap anak yang akan mengikuti kegiatan secara mendalam, guru harus merumuskan secara matang tujuan kegiatan tersebut secara jelas. Yang

tentunya tujuan tersebut baik untuk anak didiknya. Dalam penerapan suatu bahan dan alat yang sesuai dengan kategori anak yang menjadi murid serta guru, juga harus dapat untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat agar sesuai dengan porsi muridnya tersebut sehingga justru tidak menimbulkan masalah pada anak tersebut.

d. Prinsip Hubungan Sosial

Dalam sebuah proses belajar-mengajar, seorang guru harus dapat mengembangkan setiap strategi pembelajaran yang mampu untuk mengoptimalkan interaksi antara guru dan muridnya. Hubungan antara murid dan sesama murid, guru dan murid dan lingkungannya, serta interaksi yang berasal dari berbagai arah.

e. Prinsip Belajar Sambil Bekerja

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus banyak memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan sendiri praktik atau percobaan atau menemukan sesuatu melalui pengamatan, penelitian, dan sebagainya. Dengan demikian, anak tersebut mampu berkembang sendiri. Jangan sampai guru justru membuat muridnya menjadi anak yang tergantung dengan orang lain hanya karena ketidaksempurnaan yang ada dalam dirinya tersebut. Biarlah mereka melakukan sesuatu yang dapat mengembangkan dirinya dan ini sungguh sangat efektif bagi proses pendidikan anak tersebut agar dapat menghadapi dan mengatasi setiap masalah yang mungkin akan sering mereka jumpai.

f. Prinsip *Individualisasi*

Dalam prinsip ini, guru perlu mengenal kemampuan awal dan karakteristik setiap anak secara mendalam, baik dari segi kemampuan maupun ketidakmampuannya dalam menyerap materi pelajaran. Kecepatan maupun kelambatannya dalam belajar, dan perilakunya sehingga setiap kegiatan pembelajaran masing-masing anak mendapat perhatian dan perlakuan yang sesuai. Dengan demikian, tidak terjadi ketimpangan antara anak yang satu dengan yang lainnya.

g. Prinsip Menemukan

Guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang mampu memancing anak untuk terlihat secara aktif, baik fisik, mental, sosial, atau emosionalnya. Untuk itu, peran guru sangat diperlukan disini untuk mengembangkan strateginya demi membuat anak didiknya menjadi lebih terpancing dan bersemangat untuk belajar, dan mengenal apa yang guru ternagkan kepada mereka. Dengan demikian, anak-anak tersebut kini tidak lagi merasakan adanya kekurangan dalam dirinya dan membanding-bandingkan dirinya dengan anak-anak normal lain yang ada hanyalah bahwa dirinya kini menjadi seorang yang sama dngan anak normal lainnya, yaitu dirinya mampu belajar dan berhak untuk mendapatkan pengajaran.

h. Prinsip Pemecahan Masalah

Guru hendaknya sering mengajukan berbagai persoalan yang ada di lingkungan sekitar dan anak dilatih untuk mencari data, menganalisis, dan memecahkan masalah tersebut sesuai dengan kemampuan masing-masing dan guru sebaiknya tidak begitu memaksakan anak tersebut agar tidak menjadikan hal tersebut menjadi sebuah beban. Dengan prinsip pemecahan masalah tersebut, dapat

merangsang anak untuk berpikir keras dan melatih anak tersebut untuk tidak mudah menyerah dalam keadaan apapun. Hal ini melatih anak tersebut untuk tetap bertahan serta mentalnya pun dapat terlatih dengan baik dalam menghadapi segala permasalahan yang ada dalam kehidupan yang sebenarnya.

2.1.4.6 Metode Pembelajaran Anak Bekebutuhan Khusus

Metode secara harfiah berasal dari bahasa Yunani *methodos*, yang artinya jalan/cara. Metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan (Yamin, 2007). Pemilihan metode harus didasari oleh *need assessment* (analisis kebutuhan) dan analisis situasi di kelas dan tujuan pembelajaran.

Eko Djatmiko Sukarso Direktur Pembinaan Sekolah Luar Biasa Depdiknas menjelaskan layanan pendidikan bagi ABK di Indonesia hingga saat ini masih belum bisa ditangani secara maksiml. Masih banyak anak-anak usia sekolah yang belum terlayani dengan baik.

a. Aktivitas Berat untuk ABK

Aktivitas berat dapat membantu memaksimalkan perilaku dan kemampuan atensi anak. Aktivitas berat ini membuat sistem saraf bekerja dengan baik untuk dapat beradaptasi dalam berbagai situasi dan kondisi. Aktivitas berat yang dapat dilakukan mengandung elemen “menarik, mendorong, mengangkat, dan membawa”.

Saat kemampuan mengatur sistem saraf tidak berfungsi dengan maksimal, anak akan mengalami keterlambatan atau kurangnya kualitas pada beberapa area perkembangan. Termasuk dalam hal ini adalah kurangnya kemampuan motorik

kasar dan motorik halus, integrasi visual motor, atensi, kematangan emosi, perilaku, pola tidur, makan, bahasa, dan pemahaman.

b. Pengarahan dengan Bantuan Komputer

Komputer telah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan potensi ekspresi diri dan komunikasi dalam diri siswa-siswa penyandang hambatan (Holzberg, 1994). Penggunaannya di lingkungan-lingkungan inklusif juga terlihat telah menciptakan peningkatan komunikasi antara pendidik umum dan pendidik khusus yang menangani bersama-sama siswa berkebutuhan khusus (Storeygard, 1993). Penggabungan antara pengajaran dengan bantuan komputer (*computer-assisted instruction*) dengan cara pembelajaran yang kooperatif adalah cara yang efektif dalam memadukan siswa penyandang hambatan pada kelas-kelas umum (Male, 1993).

Beberapa fungsi komputer yang dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih berhasil antara lain:

- 1) Menyediakan tahapan tutorial matematika (*self-paced math tutorials*) serta pelatihan dan pratik matematika (*math drill-and-practice*);
- 2) Memberikan latihan dan praktik ejaan;
- 3) Meningkatkan kelancaran menulis dengan memberikan revisi secara mudah;
- 4) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan tata cara berpikir yang lebih tinggi melalui latihan dan stimulasi software (Hasselbring dan Goin, 1998).

c. Prinsip-prinsip Umum dalam Pendidikan untuk ABK

Di dalam kelas umum terdapat anak-anak yang memiliki kebutuhan yang berbeda, yaitu anak-anak yang memiliki kelainan/penyimpangan, baik berupa fisik maupun intelektual, sosial, emosional, atau *sensoris neurologis* dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya dan mengimplementasikan prinsip-prinsip khusus sesuai dengan kelainan anak.

d. Mendisiplinkan Anak dari *Self Injury Behaviour*

Membentur dan memukul kepala sendiri (*self injury behavior*) adalah kebiasaan yang dilakukan oleh ABK. Cara ini merupakan cara yang efektif untuk mendapatkan dan mencari perhatian. Jika kebiasaan ini berlanjut semakin sering, akan menjadi kebiasaan bagi anak yang tentu tidak baik bagi perkembangannya. Langkah yang harus diambil adalah menentukan respons yang tepat (*matter-of-fact way*) untuk membantu anak mengatasi permasalahannya.

e. Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Perkembangan ABK

Lingkungan menjadi sarana utama untuk membantu ABK dalam bersosialisasi dengan orang lain. Lingkungan sekitar akan membantu mereka untuk mengenali jati dirinya, belajar mengenal, dan memahami apa yang terjadi dalam dirinya meskipun mereka sadar bahwa mereka memiliki perbedaan dengan anak-anak normal lainnya.

Pada dasarnya, semua anak memiliki kesamaan hal untuk dapat bersekolah dan mendapatkan pendidikan serta pengajaran yang layak. Oleh sebab itu, meskipun anak dengan kebutuhan khusus dan berbeda dari anak-anak yang

lainnya, mereka tetap memiliki kesamaan hak untuk mendapatkan pengajaran dan pengakuan dari keluarga maupun dari lingkungan sekitar.

2.1.6 Media Video Pembelajaran Untuk Anak Berkebutuhan Khusus

2.1.5.1 Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU SPN) pada pasal 32 butir 1 disebutkan bahwa pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa. Dalam undang-undang tersebut disebutkan bahwa setiap ABK wajib menerima pendidikan yang layak. Ini juga disesuaikan dengan tujuan utama pendidikan bagi ABK yaitu agar kepribadian, sosial, dan keterampilan komunikasi mereka dapat berkembang secara optimal sebagai bekal kemandirian dan keberhasilan untuk hidup bersama dalam masyarakat. (Velina, 2015)

Menurut Abdul Hadis (2006:30) mengungkapkan bahwa program pendidikan berkebutuhan khusus adalah rencana kegiatan pendidikan yang akan diberikan kepada ABK di sekolah-sekolah khusus maupun di sekolah-sekolah reguler yang menerapkan sistem pendidikan inklusif.

Pada dasarnya, sekolah untuk ABK sama dengan sekolah anak-anak pada umumnya. Namun, karena kondisi dan karakteristik kelainan yang disandang ABK, sekolah bagi mereka dirancang secara khusus sesuai dengan jenis dan karakteristik khusus. Ada beberapa macam sekolah berkebutuhan khusus, ada

Sekolah Luar Biasa (SLB), sekolah terpadu (*mainstreaming*), dan selah inklusi (Kosasih, 2012:6).

SLB adalah sekolah yang dirancang khusus untuk ABK dari satu jenis kelainan. Di Indonesia, SLB bagian A khusus untuk anak tunanetra, SLB bagian B untuk anak tunarungu, SLB bagian C khusus untuk anak tunagrahita, dan seterusnya.

2.1.5.2 Media Video Untuk Anak Berkebutuhan Khusus

Penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran untuk ABK sangat diperlukan dan sangat membantu dalam pembelajaran. Penggunaan alat peraga yang bervariasi membuka imajinasi peserta didik, mereka bebas bergerak, terbuka, tidak minder, dan lain-lainnya. Keberadaan penggunaan alat peraga membuat siswa menjadi lebih aktif. Mereka dapat mengikuti perintah yang dicontohkan bapak ibu guru, siswa mempraktikkan suatu benda yang mereka pegang, injak, lempar, sesuai apa yang dicontohkan oleh guru. Hal ini melibatkan reaksi gerakan yang akan membantu psikomotor mereka terus bergerak selain itu pnggunaan alat peraga membantu siswa memahami dan mengenal sesuatu melalui gambar atau video daripada mendengar nama sebuah benda. Alat peraga menurut (Sudjana, 2000:59) yaitu suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga yang membantu proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran meliputi: berbentuk benda fisik, visual, audio, audio visual.

Bandura (1969) dalam Delano (2007) menjelaskan bahwa teori belajar sosial, permodelan video adalah intervensi serbaguna yang mengkapitalisasi pada

potensi pembelajaran observasional dan cocok untuk menjawab kebutuhan pendidikan ABK.

Alat bantu media yang selama ini dibutuhkan adalah media yang mampu membantu guru dalam menyajikan materi, serta dapat dilihat prosesnya seperti peristiwa sebenarnya. Media yang dibutuhkan adalah dengan media yang dapat memaksimalkan daya indera yang dimiliki siswa dan dapat meminimalisir keterbatasan yang dimiliki siswa agar informasi materi dapat terserap dengan baik. Alat bantu media yang dapat diterapkan salah satunya adalah media video pembelajaran.

Dengan penggunaan video pembelajaran bagi ABK, dapat lebih meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu dengan media video, akan lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa.

2.1.5.3 Kriteria Media Video Pembelajaran

Menurut Achsan (2010:20) pengembangan video pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria sebagai berikut:

a. Tipe Materi

Tidak semua materi pelajaran cocok menggunakan video. Jika materi yang terlalu teknis mengajarkan tentang keterampilan atau *skill* secara langsung, maka diperlukan pembelajaran secara langsung bersentuhan dengan peralatannya. Media cocok untuk menggambarkan sebuah proses tertentu, sebagai alur demonstrasi sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu.

b. Durasi Waktu

Media video berbeda dengan film pada umumnya yang berdurasi rata-rata 2 jam, dan maksimal 3,5 jam. Media video memiliki durasi lebih singkat, yakni berkisar antara 20-40 menit. Hal ini dikaitkan dengan kemampuan daya ingat manusia dan kekuatan berkonsentrasi cukup terbatas antara 15-20 menit. Sajian video juga menyesuaikan, selain hal tersebut, materi pembelajaran untuk satu kali pertemuan dengan durasi 20-40 menit.

c. Format Sajian Video

Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatisnya yang lebih banyak. Film lepas lebih banyak bersifat *imaginatif* dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi.

d. Ketentuan Teknis

Media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu efek kamera, teknik pengambilan gambar (*angel*), teknik pencahayaan, *editing*, dan suara (*sound*). Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis. Misalnya:

- 1) Gunakan pengambilan dengan teknik *Zoom* atau *Extreme Close Up* untuk menunjukkan obyek secara detail.
- 2) Gunakan teknik *Out of focus* atau *In focus* dengan pengaturan *def of file* untuk membentuk *image of interest* atau memfokuskan obyek yang dikehendaki dengan membuat samar (*blur*) obyek lainnya.
- 3) Pengaturan *property* yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini perlu menghilangkan obyek-obyek yang tidak berkaitan dengan pesan yang

disampaikan. Jika terlalu banyak obyek, bukannya jelas malah akan mengganggu dan mengaburkan pesan.

- 4) Penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proposional, jika memungkinkan dibuat lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas. Jika teks dibuat animasi, atur agar animasi teks tersebut dengan *speed* yang tepat dan tidak terlampaui diulang-ulang secara berlebihan.

e. Penggunaan Musik atau *Sound Effect*

Menurut Achsan (2010:25) musik dan *sound effect* menjadi bagian yang penting dalam sajian video. Video akan lebih menarik dan bermakna jika sajian *sound* mendukung dan tepat. Beberapa ketentuan tentang musik dan *sound effect*:

- 1) Musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas *volume* yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narator.
- 2) Musik yang digunakan sebagai *background* sebaiknya musik instrumen.
- 3) Hindari musik dengan lagu populer atau sudah akrab ditelinga siswa. Hal ini akan mengakibatkan buyarnya konsentrasi siswa yang lebih terfokus pada suara alunan lagu.
- 4) Gunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik. Misalnya jika visual menggambarkan keramaian orang maka sajikan *sound effect* suara keramaian orang.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini didasarkan pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang telah dilakukan oleh Taufik Achmad dengan tujuan untuk mengetahui proses perancangan, produksi, dan penilaian hasil produksi

program acara *Fun With English* di stasiun Televisi Edukasi di Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif karena peneliti bermaksud mengkaji dan menggambarkan bagaimana proses produksi siaran acara *Fun With English* tersebut. Alasan lain peneliti menggunakan pendekatan kualitatif adalah (1) penyajian hasil penelitian berupa penjabaran tentang objek, (2) pengumpulan data dengan latar alamiah, (3) peneliti menjadi instrument utama. Hasil dari penelitian ini menunjukkan alur pelaksanaan produksi program acara *Fun With English* di stasiun Televisi Edukasi mulai dari identifikasi kebutuhan sampai dengan evaluasi.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Gina Eka Putri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan media video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Dengan begitu penelitian ini dikembangkan mulai dari analisis produk hingga produk akhir yaitu video pembelajaran. Hasil dari penelitian ini media video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak dari segi materi maupun medianya. Kelayakan media video pembelajaran berdasarkan penilaian validator mencapai presentasi sebesar 100% sehingga dapat diujikan dilapangan dan dapat dijadikan media pembelajaran mata pelajaran menyulam di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hindy Alfri Ajiprasetya tentang pengembangan media video pengenalan anak autis. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk media video

Pengenalan Anak Autis, mengukur kelayakan media video dan mengetahui efektifitas media video guru dalam meningkatkan pengetahuan dan kinerja guru sekolah dasar inklusi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE karena lebih tepat dengan langkah-langkah sistematis namun dengan penyajian yang sederhana. Hasil dari penelitian ini media video yang dikembangkan layak digunakan dan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media video pengenalan anak autis terhadap peningkatan pengetahuan dan kinerja guru sekolah dasar inklusi di SDN Sedati Agung Sidoarjo.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Devi Dwi Cahyanto tentang pemanfaatan media video pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui manfaat media video pembelajaran konsep bilangan “Bermain dengan Angka” dalam proses belajar siswa khususnya dalam perkembangan kognitif siswa tentang pengenalan konsep bilangan. Penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimental* dengan *Control group pretest-post test* untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap tingkah laku atau menguji ada tidaknya pengaruh tindakan itu. Hasil dari penelitian ini sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan dan berpengaruh pada proses pembelajaran tergolong baik sekali begitu pula dengan meningkatkan perkembangan kognitif siswa yang ditunjukkan dengan kenaikan kemampuan pengenalan konsep bilangan yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Melan Puji Sulistiyandingsih tentang efektivitas model pembelajaran *Discrete Trial Training* untuk siswa penyandang

autisme. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran bagi penyandang autisme pada mata pelajaran TIK kelas IV di SDLB Talitakum Semarang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan melakukan wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Hasil dari penelitian disimpulkan bahwa dalam perencanaan proses pembelajaran guru menggunakan kurikulum 2013 yang telah disesuaikan dengan kemampuan penyandang autisme, dan dilaksanakan sesuai dengan apa yang sudah ada dalam perencanaan, untuk evaluasi pembelajaran menggunakan evaluasi *Educational System Evaluation*.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian ini meneliti tentang produksi media pembelajaran yaitu media video pembelajaran. penelitian ini berlokasi di BPMPK Surabaya. Penelitian ini membahas mengenai alur produksi video pembelajaran yang ditujukan untuk SDLB. Proses produksi video pembelajaran tersebut dimulai dari tahap analisis data hingga evaluasi akhir. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan 3 tahap pengumpulan data, yaitu dengan wawancara dan studi dokumentasi.

2.3 Kerangka Berpikir

Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan merupakan Unit Pelaksana Teknis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (PUSTEKKOM) Kementerian Pendidikan Kebudayaan. Dalam struktur organisasi dan tata kerja BPMPK yang ditetapkan oleh Permendikbud No 70 Tahun 2015

terbagi menjadi 3 bagian, yaitu Seksi Perancangan Model, Seksi Produksi Model, dan Seksi Sarana.

Seksi Perancangan Model dan Seksi Produksi Model memiliki tugas yang berkesinambungan. Seksi Perancangan Model mempunyai tugas melakukan analisis, perancangan, dan implementasi, serta pemantauan dan evaluasi model video dan televisi. Sedangkan Seksi Produksi Model mempunyai tugas melakukan pembuatan model serta fasilitas pengembangan model dan pemanfaatan media video dan televisi.

Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan merupakan salah satu instansi yang mengembangkan video pembelajaran yang salah satunya ditujukan untuk membantu proses belajar mengajar pada pendidikan luar biasa yaitu video untuk tunarungu dan juga video untuk penanganan anak autisme.

Pembuatan media video pembelajaran harus sesuai dengan alur yang sudah ditetapkan. Dalam pembuatan media video pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik terutama dalam pembuatan video pembelajaran untuk ABK yang memiliki cara berbeda dalam pembelajaran dengan anak normal pada umumnya.



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

BAB VI

PENUTUP

6.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dan diuraikan mengenai produksi video pembelajaran untuk ABK di BPMPK Surabaya, dapat disimpulkan bahwa, semua kegiatan produksi yang dilaksanakan oleh BPMPK sudah diatur dalam RENSTRA (Rencana Strategi) mengenai apa saja program yang akan dikembangkan oleh BPMPK setiap tahun. BPMPK mempunyai Seksi Perancangan Model yang bertugas dalam tahap perencanaan dan evaluasi program, serta Seksi Produksi Model yang bertugas selama masa produksi program.

Dalam kegiatan produksi video pembelajaran, langkah awal yang dilakukan adalah analisis kebutuhan dengan membedah kurikulum yang sedang diterapkan di sekolah tersebut. Kurikulum tersebut akan di *breakdown* dan dikaji kebutuhan yang ada sesuai dengan masalah yang ada di lapangan. Analisis kebutuhan juga dilakukan dengan menggali data lebih ke lapangan dengan pengamatan dan angket yang diberikan kepada guru. Analisis kebutuhan akan menghasilkan tema atau topik-topik yang layak untuk dibuatkan video pembelajaran.

Setelah topik didapatkan, akan dilakukan *brainstorming* dengan para pihak yang berkaitan dengan produksi video pembelajaran. Kegiatan selanjutnya yaitu menyusun rancangan model yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan forum

bernama *workshop/lokakarya/ataupun* lainnya untuk mengembangkan dan menyusun Garis Besar Isi Media (GBIM) dan Jabaran Materi (JM). *Workshop* akan dihadiri oleh pengkaji materi dan pengkaji media yang akan membahas beberapa poin yang berkaitan dengan ide visualisasi dan rencana produksi.

Setelah analisis kebutuhan dan menyusun GBIM dan JM yang didalamnya berisi indikator, materi, dan uraian materi, GBIM tersebut akan menjadi acuan dalam penulisan naskah. Hal ini tidak lagi dilakukan oleh Seksi Perancangan Model, namun berdasarkan peraturan dilakukan oleh Seksi Produksi Model. Setelah semua sudah siap, akan dibentuk kru produksi mulai dari sutradara, kerabat kerja produksi, hingga admin produksi. Tahapan selanjutnya adalah penyusunan naskah dan menentukan alur produksi. Naskah dan alur produksi akan menjadi pedoman dalam mencari pemain dan menentukan lokasi. Apabila naskah sudah siap akan dilakukan *script converence* yang dihadiri oleh penulis, sutradara, pengkaji media, dan pengkaji materi.

Setelah materi dan mediana sudah sesuai dengan tujuan dan naskah telah lolos dari *script converence*, akan dilanjutkan dengan mengadakan rapat produksi. Dalam rapat produksi ini akan dibuat kru produksi mulai dari sutradara, *cameraman*, penata cahaya, penata suara, dan *unit manager*. Dalam rapat produksi juga akan membahas lokasi, jadwal, hingga teknik pengambilan gambar pada saat produksi. Hal selanjutnya adalah *hunting* lokasi dan *casting* pemain yang akan dilakukan oleh sutradara yang mengetahui kebutuhan naskah. Yang kemudian dilanjutkan pada tahap produksi.

Setelah kegiatan produksi selesai akan dilanjutkan ke tahapan pasca produksi yang pertama yaitu *editing* yang memakan waktu kurang lebih satu minggu. Setelah melalui tahap *editing*, video pembelajaran akan difinalisasi dan diserahkan kepada sutradara untuk di *preview*. Apabila video sudah dianggap layak, akan dilakukan uji coba yang dilakukan dalam 3 tahap, yaitu secara terbatas, kelompok yang agak besar, hingga kelompok yang lebih besar lagi. Uji coba kelompok kecil akan dihadiri oleh kalangan produksi dan pengkaji media yang akan menilai dari isi materi hingga teknik pengambilan gambar. Apabila sudah cukup, akan dilakukan uji coba kelompok yang agak besar yang dilakukan diluar. Apabila sudah cukup, akan dilanjutkan dengan uji coba kelompok yang lebih besar dengan dinas-dinas terkait. Uji coba kelompok besar ini biasanya dilakukan di tahun berikutnya dengan menggunakan evaluasi sumatif hingga akhirnya video pembelajaran layak untuk disebarluaskan.

Setelah video pembelajaran dinyatakan layak siar, akan dilakukan *diseminasi* baik melalui seminar maupun sosialisasi-sosialisasi. Seminar akan dilakukan di BPMPK dengan mengundang direktorat PLB Jakarta sebagai narasumber dan guru-guru PLB sebagai peserta seminar. Video pembelajaran yang layak siar akan di uji cobakan di sekolah-sekolah yang kemudian akan diambil datanya dengan menggunakan instrumen atau wawancara. Evaluasi juga dilakukan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

6.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah disampaikan, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut.

- a. Pada kegiatan perencanaan, terutama pada penyusunan jadwal, jadwal yang dibuat disesuaikan dengan jadwal dari masing-masing pihak supaya kegiatan dapat dilakukan sesuai dengan rencana awal.
- b. Pada saat proses produksi, sebaiknya tidak dilakukan pengambilan gambar untuk dua judul program sekaligus. Hal tersebut diharapkan untuk meningkatkan kualitas video pembelajaran supaya lebih baik lagi dan tidak terpecah dengan judul program lain.
- c. Dalam kegiatan pasca produksi, terutama pada tahap *editing* alangkah lebih baik apabila sutradara mendampingi *editor* agar video yang dihasilkan dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Taufik. 2008. *Studi Produksi Siaran dari Acara Fun With English Produksi TVE Pustekom*. Disertasi Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ajiprasetya, Hindy Alfri. 2014. "Pengembangan Media Video Pengenalan Anak Autis untuk Guru Sekolah Dasar Inklusi". *Jurnal Pendidikan*, 1 (1): 1-9.
- Arikunto, Suharsimi. 1995. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Ashar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cahyanto, Devi Dwi. 2014. "Pemanfaatan Video Pembelajaran "Bermain dengan Angka" untuk meningkatkan Pengenalan Konsep Bilangan di TK Al Hidayah Krembangan Surabaya". *Universitas Negeri Surabaya*, 2 (3).
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media.
- Delano, Monica E., "Video Modeling Interventions for Individuals with Autism". *Remedial and Special Education*, 28(1) : 33-42.
- Gee, James P. "A Review of Good Video Games and Good Learning". *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 2(3) : 93-97.
- Geniofam. 2010. *Mengasuh dan Mensukseskan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)*. Jogjakarta: Garai Ilmu.
- Hadis, Abdul. 2006. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Autistik*. Bandung: Alfabeta.
- Haryoko, Supto. 2009. "Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran". *Jurnal Edukasi*, 5 (1): 1-10.
- Kosasih, E. 2012. *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)*. Bandung: Yrama Widya.

- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Mangunsong, Fierda. 2014. *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)*. Depok: LPSP3 Universitas Yogyakarta.
- Masyhuri. dan Zainuddin. 2009. *Metodologi Penelitian: Pendekatan Praktis dan Aplikatif*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda.
- Nazir. 2005. *Metode Penelitian*. Bandung: Ghalis Indonesia.
- Palmen, A., Didden, R., Arts, M. “Iproving Question Asking in High-Functioning Adolescents with Autism Spectrum Disorders”. *SAGE Publications and The ational Autistic Society*, 12(1) : 83-98.
- Peraturan Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak No.11 tahun 2011 tentang *Kebijakan Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)*.
- Permarian, Somad dan Tati Hermawati. 1995. *Ortopedagogik Anak Tuna Rungu*. Bandun: Depdikbud.
- Putri, Gina Eka. 2014. *Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam Untuk Siswa Tunagrahita Ringan Kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta*. Disertasi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Republik Indonesia (2011) *Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2011*. Jakarta.

- Republik Indonesia (2009) *Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara Tentang Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Angka Kreditnya*. Jakarta.
- Republik Indonesia (2003) *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Rifa'i, Achmad. & Anni, Catharina Tri. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT MKU Universitas Negeri Semarang.
- Risdinar, Yanuar. 2004. *Program Siaran Manajemen Qolbu sebagai Media Pendidikan dan Dakwah Islam*. Bandung. Skripsi.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Vide*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sadiman. Arief S., dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, A.H., Utanto, Y., Purwanto, S. 2013. "Persepsi Civitas Akademika FIP UNNES Mengenai Kurikulum 2013 Ditinjau dari Sub-Kultur Budaya Jawa Tengah (Sebuah Studi Etnografi)". *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3 (1): 17-25.
- Sinta, I.U., Haryono, Wibawanto H. 2013. "Pengembangan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) untuk Mengembangkan Minat Berwirausaha Pada Warna SOS Desa Taruna Semarang". *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 2 (2): 134-139.
- Smart, Aqila. 2012. *Anak Cacat Bukan Kiamat: Metode Pembelajaran dan Terapi untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)*. Jogjakarta: Katahati.
- Smith, David. 2013. *Sekolah Inklusif*. Bandung: Nuansa Cendekia.

- Stoner, James A.F. 2006. *Manajemen*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, Inc.
- Sudjana, Nana & Ibrahim. 2002. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algasido.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sulistiyarningsih, M.P. & Sukirman. 2017. "Efektivitas Model Pembelajaran Discrete Trial Training untuk Siswa Penyandang Autisme". *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 5 (1): 49-56.
- Sungkono. 2003. *Pengembangan Media Slide Suara*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
- Suryabrata, Sumadi. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Terry, G.R. 2001. *Manajemen Dasar, Pengertian dan Masalah: edisi revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Velina, Ria. 2015. "Efektivitas Media Video Tutorial dalam Meningkatkan Kemampuan Membuat Kreasi Stoples bagi Siswa Tunagrahita Ringan Kelas V (Eksperimen di SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang)". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 4 (3): 419-428.
- Wardhani, Rahmi K. & Sudjudi, Iman. "Perancangan Video Dokumenter "Autisme"". *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Design*, 1: 1-9.
- Warsihn, Jaka. 2009. "Modul Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas: Pembuatan Media Video". Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.