Copyright © 2024 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol.13 No. 001 Spesial Issue Desember 2024

Pengembangan Video Pembelajaran dan Games untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Autis dan Tunanetra

Nurul Hidayati[1], Ana Rafikayati[2]
[1,2] Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

[1]nhidayati@unipasby.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran melalui video pembelajaran dan games dapat meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa autis dan tunanetra di Universitas PGRI Adi Buana (UNIPA) Surabaya. Penelitian ini dilakukan di Prodi Pendidikan Khusus Universitas PGRI Adi Buana (UNIPA) Surabaya, salah satu kampus inklusif di Kota Surabaya dengan subjek penelitian 1 mahasiswa autis dan 1 mahasiswa tunanetra yang menempuh Mata Kuliah Identifikasi dan Asesmen ABK, salah satu mata kuliah wajib yang ada di Prodi Pendidikan Khusus. Tujuan penelitian ini adalah memperoleh informasi dan pemahaman akurat mengenai bagaimana penerapan video pembelajaran dan games di mata kuliah identifikasi dan asesmen ABK ini dapat berpengaruh pada konsentrasi belajar mahasiswa berkebutuhan khusus (baik autis maupun tunanetra) yang menjadi peserta mata kuliah tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D). Hasil dari penelitian ini adalah berupa video pembelajaran dan aplikasi games berbasis pembelajaran microlearning dan gamifikasi. Adapun uji kelayakan dari video tersebut menghasilkan simpulan bahwa video pembelajaran dan aplikasi games dalam penelitian ini Layak untuk digunakan dalam pembelajaran untuk mahasiswa autis dan mahasiswa tunanetra di Universitas PGRI Adi Buana (UNIPA) Surabaya. Hasil penelitian yang juga diperoleh yakni bahwa konsentrasi belajar mahasiswa autis dan tunanetra dapat ditingkatkan dengan pembelajaran melalui video pembelajaran dan games. Dan mahasiswa tunanetra maupun autis memberi masukan supaya pendekatan memakai video pembelajaran dan gamifikasi ini dapat diterapkan juga pada mata kuliah-mata kuliah lainnya.

Kata kunci: konsentrasi belajar, mahasiswa autis, mahasiswa tunanetra, video pembelajaran, games

Pendahuluan

Pendidikan adalah hak setiap warga negara yang di dalamnya juga termasuk para penyandang disabilitas. Para penyandang disabilitas memiliki hak yang sama dalam memperoleh pendidikan. Para penyandang disabilitas mulai memperoleh kesempatan luas untuk menempuh pendidikan pada jenjang Perguruan Tinggi, hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas. UU Nomor 8 Tahun 2016 Pasal 10 Ayat a mengamanatkan bahwa penyandang disabilitas berhak mendapatkan pendidikan yang bermutu pada satuan pendidikan di semua jenis, jalur, dan jenjang pendidikan secara inklusif dan khusus.

Kebijakan terkait hak memperoleh Pendidikan bagi penyandang disabilitas ini kemudian juga tertuang dalam Permenristekdikti Nomor 46 Tahun 2017 tentang Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus di Perguruan Tinggi yang menjelaskan bahwa penyelenggaraan pendidikan khusus di perguruan tinggi bertujuan untuk meningkatkan mutu layanan pendidikan bagi Mahasiswa Berkebutuhan Khusus (MBK) atau mahasiswa penyandang disabilitas. Perguruan tinggi harus menyediakan lingkungan, sarana prasarana, dan sistem layanan yang mudah

diakses serta sesuai dengan karakteristik maupun kebutuhan mahasiswa penyandang disabilitas sehingga mereka dapat belajar secara optimal. Dan tentunya dengan kebijakan terbaru yakni Permendikbudristek No.48 Tahun 2023 tentang akomodasi yang layak untuk peserta didik penyandang disabilitas yang tentunya semakin memperkuat tentang pentingnya akses Pendidikan serta layanan yang prima dalam memberikan layanan Pendidikan bagi penyandang disabilitas.

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya (UNIPA Surabaya) merupakan salah satu perguruan tinggi yang menerima mahasiswa penyandang disabilitas dan menyediakan fasilitas serta aksesibilitas yang baik bagi mahasiswa penyandang disabilitas. Hal ini didukung dengan berdirinya Unit Layanan Disabilitas (ULD) yang Bernama Adi Buana Disability Center (ADC) yang menjadi wadah bagi UNIPA Surabaya untuk memberikan layanan akomodatif yang dibutuhkan mahasiswa penyandang disabilitas di UNIPA Surabaya. ADC UNIPA Surabaya berdiri sejak tahun 2017 dan telah mendampingi puluhan mahasiswa penyandang disabilitas yang tersebar di berbagai prodi di UNIPA Surabaya.

Bagaimanapun juga setiap mahasiswa memiliki kebutuhan tersendiri terkait dengan pembelajaran, mulai dari gaya belajar, kemampuan belajar, daya tangkap dan kemampuan dalam menyelesaikan tugas perkuliahan, untuk menjangkau keberagaman tersebut termasuk kebutuhan untuk mahasiswa yang berkebutuhan khusus, maka upaya kreatif dan inovatif dalam bentuk rancangan pembelajaran inovatif yang mampu menjawab kebutuhan mahasiswa adalah suatu keharusan (Rafikayati et al., 2021). Dalam upaya menuju "mutu" yang tinggi dalam hal melayani kepada mahasiswa yang berkebutuhan khusus di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, tidak hanya berbasis pada inovasi di model pembelajaran, namun lebih dari itu adanya terobosan yang berbasis kebaharuan dan kebermanfaatan.

Pendidikan inklusif adalah tentang pemenuhan hak termasuk hak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan belajar masing-masing. Mengingat pentingnya kebermaknaan dalam proses pembelajaran mahasiswa berkebutuhan khusus maka perlu dilakukan pengembangan inovasi pembelajaran untuk efektifitas proses belajar (Maghfiroh, 2018). Inovasi pembelajaran dapat diwujudkan dalam perangkat pembelajaran agar manfaatnya dapat tercapai secara holistik.

Dalam pelaksanaan pengembangan perangkat pembelajaran mahasiswa berkebutuhan khusus harus disesuaikan dengan karakteristiknya olehnya dapat dikembangkan perangkat pembelajaran modifikasi mulai dari RPP modifikasi, media pembelajaran modifikasi dan alat evaluasi modifikasi (Rafikayati et al., 2020). RPP perlu dimodifikasi dari segi tujuan, proses dan evaluasinya. Jika mahasiswa tidak ada kendala dalam hal intelektual, biasanya tidak perlu adanya penyesuaian pada tujuan pembelajaran tetapi metode mengajar serta media pembelajarannya harus disesuaikan dengan karakteristik mereka. Media pembelajaran perlu dikembangkan sesuai dengan modalitas indra yang masih berfungsi agar siswa berkebutuhan khusus mampu mengkasesnya (Batubara & Ariani, 2019).

Subjek dalam kegiatan ini adalah mahasiswa penyandang disabilitas atau MBK autis dan MBK tunanetra. Autis adalah sebuah kondisi di mana individu mengalami gangguan perilaku dan interaksi sosial akibat kelainan perkembangan saraf otak (Iskandar & Indaryani, 2020). Dalam pelaksanaanya banyak anak autis yang mengalami gangguan konsentrasi dalam belajarnya (Yahya et al., 2023). Untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak autis salah strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan *microlearning*. *Microlearning* adalah metode pendidikan yang mengutamakan penyampaian informasi dalam *chunk* atau unit-unit kecil, singkat, dan jelas (Aritonang et al., 2023). Dalam penyusunan bahan ajar baik teks, audio maupun video perlu didesain menjadi bagian-bagian kecil untuk memudahkan siswa dalam belajar. Selain dengan *microlearning,* penggunaan variasi pebelajaran juga efektif dalam

Copyright © 2024 The Author(s)

mengajar anak autis. Salah satu variasi pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan *gamifikasi (games)*. Gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk memotivasi dan melibatkan siswa dalm belajar (Putri & Widajati, 2017).

Tunanetra merupakan sebuah kondisi di mana kurang atau tidak berfungsinya indra penglihatan. Akibat tidak berfungsinya indra pendengaran maka modalitas informasi pada tunanetra harus dialihkan melalui indra lainnya yakni pendengaran dan perabaan (Hermanto & Supena, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan oleh tunanetra yaitu media pembelajaran yang menggunakan rekaman atau audio (Lestari, 2023). Karena rekaman atau audio ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan mahasiswa reguler maka dibuatlah visualnya menjadi video pembelajaran. Tetapi video pembelajaran ini khusus didesain agar tunanetra dapat memahami materi dengan baik. Video dikembangkan dengan penjelasan naratif sebuah proses terjadi. Video pembelajaran yang dikembangkan harus deskriptif menggambarkan secara jelas sehingga tunanetra merasa nyaman mendengarkan video pembelajaran tersebut.

Perangkat pembelajaran harus didesain dan dikembangkan dengan memperhatikan aksesibilitas bagi mereka sesuai dengan kebutuhan mahasiswa berkebutuhan khusus (MBK) masing-masing karena karakteristik unik dari masing-masing disabilitas yang berbeda-beda. Dalam pengembangannya akan dikembangkan teknologi-teknologi yang ramah terhadap penyandang disabilitas dengan berbagai karakteristik dan keunikannya masing-masing, khususnya untuk mahasiswa autis dan tunanetra. Dengan dikembangkannya inovasi pembelajaran ini diharapkan MBK dapat mengikuti pembelajaran dengan optimal dan MBK dapat berprestasi seperti halnya mahasiswa lainnya

Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Metode pengembangan menggunaan metode pengembangan *Research and Development* (R & D) Borg and Gall (1983) (Suhairi et al., 2020) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan yang dari 10 tahap yang ada, disederhanakan meliputi tahap-tahap sebagai berikut. Penelitian dilaksanakan dengan tahapan (1) pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji tes terbatas, (5) Uji kelayakan, dan (6) revisi produk. Beberapa tahapan disederhanakan, dengan pertimbangan bahwa dalam penelitian ini baru terfokus pada pengembangan produk untuk dua mahasiswa disabilitas (tunanetra dan autis) peserta mata kuliah identifikasi dan asesmen ABK pada prodi Pendidikan Khusus Universitas Adi Buana Surabaya. Tahapan diseminasi produk akhir belum dilakukan, mempertimbangkan keterbatasan kondisi yang ada.

Pengumpulan data yang merupakan analisis kebutuhan dilakukan dengan *focused group discussion* antara peneliti dengan mahasiswa autis dan mahasiswa tunanetra yang mengikuti mata kuliah Identifikasi dan Asesmen ABK. Desain produknya dikembangkan oleh Tim Peneliti yang melibatkan unsur dosen dan tim media/ tim IT Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Uji produknya dilakukan pada mahasiswa autis dan tunanetra di Prodi Pendidikan Khusus Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Penelitian ini dilakukan di Prodi Pendidikan Khusus Universitas PGRI Adi Buana (UNIPA Surabaya), salah satu kampus inklusif di Kota Surabaya dengan subjek penelitian 1 mahasiswa autis dan 1 mahasiswa tunanetra yang menempuh Mata Kuliah Identifikasi dan Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus, salah satu mata kuliah wajib yang ada di Prodi Pendidikan Khusus. Uji coba skala terbatas yang dilakukan, yakni terhadap mahasiswa autis dan tunanetra pada mata kuliah Identifikasi dan Asesmen ABK tersebut. Dari hasil masukan yang diberikan mahasiswa, kemudian produk kembali disempurnakan.

Dalam pengumpulan data, digunakan angket yang diberikan kepada ahli isi, ahli desain, dan subjek mahasiswa. Instrument angket terdiri atas 15 pertanyaan sesuai dengan keberfungsiannya (materi/desain/pengguna) dengan menggunakan skala likert skala 4. Sedangkan analisis datanya menggunakan analisis kuantitatif dengan rumus rerata dari ahli isi, ahli desain, dan subjek mahasiswa yang selanjutnya dikategorikan sebagai tidak layak untuk skor skor 1, cukup layak untuk skor 2, layak untuk skor 3, dan sangat layak untuk skor 4.

Data kualitatif yang digunakan untuk memperkaya data yang telah diperoleh, yakni digali melalui proses observasi dan wawancara. Sesuai dengan prinsip penggalian data kualitatif, peneliti sebagai instrumen pengumpul data merupakan satu prinsip utama. Hanya dengan keterlibatan peneliti dalam proses pengumpulan datalah hasil penelitian dapat dipertanggungjawakan (Murdiyanto, 2020). Metode kualitatif deskriptif yaitu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian namun tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.

Hasil

Penelitian ini menjawab pertanyaan mengenai apakah media pembelajaran berupa video pembelajaran dan games dapat meningkatkan kosentrasi belajar mahasiswa autis dan tunanetra peserta mata kuliah Identifikasi dan Asesmen ABK. Media pembelajaran yang dimaksudkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran dan games berbasis pembelajaran microlearning dan gamifikasi. Video pembelajaran adalah media 3 dimensi yang bersifat audiovisual, di mana video pembelajaran memberikan dampak yang lebih baik dibandingkan dengan media visual tidak bergerak.

Sebagaimana dikemukakan sebelumnya, Metode penelitian pengembangan ini menggunaan metode pengembangan *Research and Development* (R & D) Borg and Gall (1983) (Suhairi et al., 2020) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan yang dari 10 tahap yang ada, disederhanakan meliputi tahap-tahap sebagai berikut. Penelitian dilaksanakan dengan tahapan (1) pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji tes terbatas, (5) Uji kelayakan, dan (6) revisi produk. Beberapa tahapan disederhanakan, dengan pertimbangan bahwa dalam penelitian ini baru terfokus pada pengembangan produk untuk dua mahasiswa disabilitas (tunanetra dan autis) peserta mata kuliah identifikasi dan asesmen ABK pada prodi Pendidikan Khusus Universitas Adi Buana Surabaya. Pengumpulan data yang merupakan analisis kebutuhan dilakukan dengan *focused group discussion* antara peneliti dengan mahasiswa autis dan mahasiswa tunanetra yang mengikuti mata kuliah Identifikasi dan Asesmen ABK. Hasil tahap ini yakni dikembangkannya produk berupa video pembelajaran dan games berbasis pembelajaran microlearning dan gamifikasi. Desain produknya kemudian dikembangkan oleh Tim Peneliti yang melibatkan unsur dosen dan tim media/ tim IT Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Lalu, tahapan berikutnya, uji produknya dilakukan pada mahasiswa autis dan tunanetra di Prodi Pendidikan Khusus Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, yakni pada peserta mata kuliah Identifikasi dan Asesmen ABK tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket yang diberikan kepada ahli isi, ahli desain, dan subjek mahasiswa. Instrument angket terdiri atas 15 pertanyaan sesuai dengan keberfungsiannya (materi/desain/pengguna) dengan menggunakan skala likert skala 4. Sedangkan analisis datanya menggunakan analisis kuantitatif dengan rumus rerata dari ahli isi, ahli desain, dan subjek mahasiswa yang selanjutnya dikategorikan sebagai tidak layak untuk skor skor 1, cukup layak untuk skor 2, layak untuk skor 3, dan sangat layak untuk skor 4.

Selanjutnya agar video pembelajaran dan aplikasi games yang dihasilkan berkualitas baik, maka dilakukan uji kelayakan produk. Uji kelayakan produk ini dilakukan kepada ahli materi, ahli

Copyright © 2024 The Author(s)

media, dan juga pengguna yakni mahasiswa autis dan mahasiswa tunanetra di Prodi Pendidikan Khusus UNIPA Surabaya. Adapun hasil dari uji kelayakan tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Skor Uji Kelayakan

No	Jenis Kelayakan	Skor/ Kategori
1	Ahli Materi	3.6/ Layak
2	Ahli Media	3.6/ Layak
3	Pengguna	3.5/ Layak

Berdasarkan Tabel 1 tersebut dapat dilihat bahwa uji kelayakan dari produk yaitu 3.6 (Layak) menurut ahli konten/isi, 3.6 (Layak) menurut ahli media, dan 3.5 (Layak) menurut pengguna (subjek penelitian). Berdasarkan uji kelayakan tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dan games yang dalam penelitian ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran untuk mahasiswa autis dan mahasiswa tunanetra. Diharapkan dengan penggunaan produk penelitian ini mahasiswa autis di UNIPA Surabaya dapat memperoleh layanan pendidikan yang lebih optimal.

Berdasarkan masukan dari mahasiswa autis dan tunanetra yang terlibat dalam penelitian ini, produk kemudian direvisi dari sisi kontennya. Masukan dari mahasiswa tersebut juga memberikan apresiasi bahwa video pembelajaran dan games berbasis pembelajaran microlearning dan gamifikasi memfasilitasi siswa untuk belajar lebih mudah karena keduanya menyajikan informasi secara audio dan visual sekaligus. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring melalui LMS selama ini, melalui metode yang sebelum-sebelumnya, untuk mahasiswa autis maupun mahasiswa tunanetra masih mengalami beberapa kesulitan ketika harus belajar secara mandiri dengan sumber belajar yang telah disediakan melalui LMS. Terakhir, setelah penelitian ini berakhir, hasil penelitian ini dapat dikembangkan dan diseminasikan pada prodi-prodi lain yang memiliki mahasiswa berkebutuhan khusus.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada dua mahasiswa berkebutuhan khusus, baik mahasiswa tunanetra maupun mahasiswa autis, diperoleh data-data sebagai berikut:

1. Proses Belajar

Proses belajar secara mandiri melalui LMS UNIPA, khususnya melalui video pembelajaran dan games untuk mata kuliah Identifikasi dan Asesmen ABK, dapat dilakukan dengan lancar oleh mahasiswa tunanetra dan mahasiswa autis. Mahasiswa tunanetra memberikan masukan supaya ke depannya games-nya dapat makin diperkaya/ divariasikan lagi sehingga menaikkan daya tariknya.

2. Sikap Mahasiswa

Sikap mahasiswa terhadap pengembangan video pembelajaran dan games untuk meningkatkan konsentrasi belajar ini, yakni menanggapi dengan antusias, karena selama ini konten yang diunggah ke LMS UNIPA lebih banyak didominasi oleh materi-materi pembelajaran yang berupa ppt pada umumnya.

3. Konsentrasi Belajar

Menurut mahasiswa berkebutuhan khusus (autis dan tunanetra) tersebut, mata kuliah identifikasi dan asesmen anak berkebutuhan khusus tergolong mata kuliah dengan materi yang padat dan tidak sederhana (kompleks), sehingga butuh konsentrasi yang lebih untuk memampukan mereka menyerap materi secara baik dan optimal. Upaya pengembangan video pembelajaran dan gamifikasi (games) pada mata kuliah ini, tentu amat membantu mereka lebih mampu mempertahankan rentang perhatian (konsentrasi belajar) karena kalaupun ada hal-hal

yang mendistraksi perhatian mereka saat belajar, melalui video pembelajaran dan games yang diunggah ke LMS, mereka diberikan kesempatan untuk mengulang-ulangnya sendiri, dan menurut mereka konten dan cara penyampaian melalui kedua jenis media pembelajaran ini sangat membantu mereka lebih mudah berkonsentrasi dan menangkap serta mencerna materi pembelajaran yang diberikan dalam mata kuliah ini. Mahasiswa autis maupun mahasiswa tunanetra peserta mata kuliah identifikasi dan asesmen ABK mengharapkan media pembelajaran semacam ini juga dikembangkan untuk mata kuliah-mata kuliah lainnya di Prodi Pendidikan Khusus UNIPA Surabaya, sehingga pembelajaran yang mereka lakukan akan berjalan lebih antusias, lebih fokus, dan lebih optimal.

Pembahasan

Media pembelajaran dalam penelitian ini berupa video pembelajaran dan games berbasis pembelajaran microlearning dan gamifikasi. Video pembelajaran adalah media 3 dimensi yang bersifat audiovisual. Video pembelajaran memberikan dampak yang lebih baik dibandingkan dengan media visual tidak bergerak misalnya media gambar (Nurwahidah et al., 2021). Video merupakan gambar bergerak bersifat audio dan sekaligus visual yang menjelaskan sebuah konsep, prinsip, proses sebuah informasi. Video pembelajaran dianggap lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Hal ini sesuai dengan penjelasan Edgar Dale yang menyatakan bahwa mereka akan hanya mengingat 10% dari yang siswa dengar, tetapi dapat meningkat jika diberikan pengalaman lain melalui melihat demonstrasi dan lain-lain (Simbolon et al., 2021).

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

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

Kegiatan pembelajaran asinkronous di Universitas PGRI Adi Buana ini difasilitasi dengan Learning Managemen System (LMS) yakni di Virlenda, yang merupakan LMS yang dikembangkan sendiri oleh sekolah maupun universitas untuk memfasilitasi pembelajaran daring (Yunitasari & Hanifah, 2020).

Sesuai basis filosofinya belajar mandiri maka sumber belajar yang disediakan di LMS haruslah sesuai dengan karakteristik autisme agar mereka dapat mempelajari materi secara mandiri. Oleh karenanya media pembelajaran seperti video pembelajaran dan aplikasi games

Copyright © 2024 The Author(s)

menjadi solusi yang tepat dalam pembelajaran kepada mahasiswa autis dan mahasiswa tunanetra Prodi Pendidikan Khusus UNIPA melalui LMS UNIPA Surabaya yakni Virlenda.

Berdasarkan hasil wawancara, faktor-faktor penyebab masalah kurang konsentrasi saat belajar antara lain terkait kurang menarik ataupun kurang bervariasinya media pembelajaran yang dipergunakan saat proses belajar mengajar. Mahasiswa tunanetra dan mahasiswa autis yang mengambil mata kuliah Identifikasi dan Asesmen ABK menyadari bahwa mereka memiliki beberapa keterbatasan terkait dengan ketunaan/ kebutuhan khusus yang mereka miliki. Dengan dikembangkannya berbagai media pembelajaran yang inovatis seperti pengembangan video pembelajaran dan games, tentunya memberikan udara segar dan memberikan bantuan bagi mereka untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran. Di sisi lain, hal ini juga merupakan bagian dari komitmen dan upaya integratif Prodi Pendidikan Khusus, maupun Perguruan Tinggi (UNIPA Surabaya) dalam memberikan penanganan inklusif dan optimal kepada mahasiswa-mahasiswa berkebutuhan khusus, baik dari segi akademik maupun non akademik yang membawa pengaruh positif bagi perkembangan akademik maupun non akademik mereka. Di mana, pada prinsipnya perkembangan akademik dan non akademik ini bersifat saling mempengaruhi.

Pendekatan dan pengembangan pembelajaran melalui video pembelajaran dan games tersebut akan memberikan banyak manfaat bagi mahasiswa berkebutuhan khusus. Secara lebih luas, orang tua mahasiswa berkebutuhan khusus juga makin merasakan bahwa anak mereka kian berkembang dalam lingkungan Perguruan Tinggi yang inklusif, dan makin berkembangnya konsentrasi dan kemandirian belajar mereka dari waktu ke waktu.

Penelitian ini tentunya memiliki banyak keterbatasan, di mana subjek yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 2 orang mahasiswa berkebutuhan khusus, yakni 1(satu) orang mahasiswa autis, dan 1 (satu) orang mahasiswa tunanetra. Di mana banyak ragam kekhususan di luar itu yang belum diketahui, apakah pengembangan video pembelajaran dan games seperti ini juga akan membantu meningkatkan konsentrasi belajar dan keoptimalan mereka dalam belajar. Demikian pula dari sisi jumlah subjek, tentu data yang dihasilkan melalui wawancara dan observasi terhadap kedua subjek dalam penelitian ini tidak ditujukan untuk dilakukan penggeneralisasian. Data observasi dan wawancara terhadap kedua subjek itu merupakan bersifat data tambahan yang kualitatif yang memberikan gambaran lebih jelas mengenai pengalaman dan hal-hal yang diperoleh oleh kedua mahasiswa berkebutuhan khusus ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran dan games yang telah dilakukan dapat dipakai untuk mengingkatkan konsentrasi belajar mahasiswa autis dan tunanetra di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Hal ini sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada kedua subjek penelitian yakni mahasiswa tunanetra dan mahasiswa autis pada mata kuliah Identifikasi dan Asesmen ABK. Dan mahasiswa tunanetra maupun autis memberi masukan supaya pendekatan memakai video pembelajaran dan gamifikasi (games) ini dapat diterapkan juga pada mata kuliah-mata kuliah lainnya.

Untuk ke depannya disarankan untuk menindaklanjuti penelitian ini dengan melaksanakan diseminasi dari produk akhir penelitian ini. Untuk penelitian selanjutnya, mengacu pada keterbatasan penelitian yang telah dikemukakan di atas, disarankan untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan games, ataupun jenis media pembelajaran lainnya dalam kaitannya dengan peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa

berkebutuhan khusus. Jenis kebutuhan khususnya, juga disarankan untuk diperluas, demikian pula dengan jumlah subjeknya.

References

Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2020). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.579

Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Dian Rosdiana Noor, Siregar, E., & Chaeruman, U. A. (2022). Pengembangan Mobile Learning dengan Metode Studi Kasus untuk Mata Pelajaran PPKn Kelas VI di SDN Telajung 01. Jurnal Pembelajaran Inovatif. https://doi.org/10.21009/jpi.051.08

Firdausi, A., Purbaningrum, E., & Murtadlo. (2021). Media Video Pembelajaran Materi Perubahan Cuaca dalam Learning Management System BErbasis WEB Bagi Siswa Tunarungu. Jurnal GRAB KIDS.

Hakim, L. (2020). Pendampingan Orang Tua dalam Pembelajaran Daring. Jurnal Ilmu Pendidikan Islam.

HERANI, N. E. (2021). PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SEKOLAH DASAR SAAT PANDEMI COVID-19. EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi. https://doi.org/10.51878/edutech.v1i1.193

Jufrida, J., Basuki, F. R., Pangestu, M. D., & Djati Prasetya, N. A. (2019). ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR IPA DAN LITERASI SAINS DI SMP NEGERI 1 MUARO JAMBI. EduFisika. https://doi.org/10.22437/edufisika.v4i02.6188

Juherna, E., Sugihartini, E., Farwati Putri, A., Valentina, F. V., Halimatul Mutmainah, L., & Ramadhaniati, V. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Anak Tunarungu Lewat Media Gambar. Jurnal Pelita PAUD. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1219

Lestari, W., & Zulmiyetri, Z. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Video Pembelajaran Bagi Anak Tunarungu Widya. Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus.

Mozes, N. Z. (2020). HAK PENDIDIKAN ANAK PENYANDANG DISABILITAS DALAM PRESFEKTIF HAK ASASI MANUSIA. LEX ET SOCIETATIS. https://doi.org/10.35796/les.v8i3.29504

Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949

Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI MAHASISWA. Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan. https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168

Pradana, D., Abidin, Z., & Adi, E. (2020). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter untuk Siswa SDLB Tunarungu. JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran. https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p096

Rafikayati, A. (2017). EFEKTIVITAS PROGRAM AUDITORY VERBAL THERAPY (AVT) DALAM MENINGKATKAN SKILL ORANGTUA ANAK DENGAN HAMBATAN PENDENGARAN DALAM MELAKSANAKAN TERAPI SECARA MANDIRI. HELPER : Jurnal Bimbingan Dan Konseling. https://doi.org/10.36456/helper.vol32.no2.a464

Rafikayati, A., Sambira, & Mudhar. (2021). The Development of Intelligence Test Media for Children with Hearing Impairment. Proceedings of the 2nd Annual Conference on Social

Copyright © 2024 The Author(s)

Science and Humanities (ANCOSH 2020). https://doi.org/10.2991/assehr.k.210413.014

Rahmawati, R. (2020). Analisis Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus Jenis Tunarungu. Indonesia: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra ….

Razi, F., Muksar, M., & Qohar, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif untuk Siswa Tunarungu. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan. https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13656

Rosiah, R., & Savana, A. F. (2021). Keefektifan Student-Centered Learning (SCL) Metode Cerita dalam Pembelajaran Huruf Kanji Level Menengah. Journal of Japanese Language Education and Linguistics. https://doi.org/10.18196/jjlel.v5i2.12557

Saputri, E. L. (2019). Analisis Aksesibilitas Layanan Pendidikan Bagi Penyandang Disabilitas Pada Perguruan Tinggi: Studi Kasus Kota Makassar. Journal of Humanity and Social Justice. https://doi.org/10.38026/journalhsj.v1i2.23

Simbolon, M. D., Wahjoedi, W., & Spyanawati, N. L. P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI PASSING BOLAVOLI SMP KELAS VII. Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha. https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33766

Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413

Wahyudi, S. E., & Setyaedhi, H. S. (2018). Pengembangan Video 3d Hologram Materi Pokok Hewan Disekitarku Untuk Peserta Didik Kelas Iv Tunarungu. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN. https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77

Yohanda, R. (2020). Metode Studi Kasus : Upaya-Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 14 Pekanbaru. Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam. https://doi.org/10.15408/kordinat.v19i1.17178

Yuniati, N., Purnama, B. E., & Nurgoho, G. K. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen. Jurnal Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi.

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN. https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142

---Halaman ini sengaja dikosongkan---