



## Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Pembelajaran Tata Boga bagi Murid Tunarungu

Abdul Rahman  
Siti Masitoh  
Andi Mariono

Universitas Negeri Surabaya  
Pos-el: [abdul.21011@mhs.unesa.ac.id](mailto:abdul.21011@mhs.unesa.ac.id)  
[sitimasitoh@unesa.ac.id](mailto:sitimasitoh@unesa.ac.id)  
[andimariono@unesa.ac.id](mailto:andimariono@unesa.ac.id)

DOI: 10.32884/ideas.v8i4.1061

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran sebelum pengembangan media video tata boga. Hasil analisis kebutuhan ini akan menjadi dasar pembuatan materi video bagi murid tunarungu. Analisis kebutuhan perlu dilakukan sebagai bagian dari tahap prapengembangan proses penelitian dan pengembangan (R&D), menggunakan subjek penelitian sebanyak 13 orang guru kelas, serta peneliti melakukan observasi dan pengumpulan data melalui kuesioner *google form* yang disebarakan melalui Whatsapp. Berdasarkan temuan penelitian bahwa untuk melibatkan murid tunarungu dalam proses pembelajaran tata boga dan membangkitkan keinginan untuk belajar, diperlukan media pembelajaran yang inovatif supaya murid tunarungu dapat mencapai tujuan belajar yang maksimal dan meningkatkan hasil belajar.

### Kata Kunci

Media video, tata boga, tunarungu

### Abstract

*This research was conducted to identify the need for instructional media before the development of cooking video media. The results of this needs analysis will be the basis for making video materials for deaf students. Needs analysis needs to be done as part of the pre-development stage of the research and development (R&D) process, using research subjects of as many as 13 classroom teachers, as well as researchers conducting observations and collecting data through a google form questionnaire distributed via Whatsapp. Based on the research findings that to involve deaf students in the culinary learning process and generate a desire to learn, innovative learning media are needed so that deaf students can achieve maximum learning goals and improve learning outcomes.*

### Keywords

*Video media, culinary, deaf students*

### Pendahuluan

Tujuan pendidikan khusus bagi anak berkebutuhan khusus yaitu, untuk membantu mereka mencapai potensi penuh yang mereka miliki. Berkaitan dengan hal tersebut, proses pendidikan harus menekankan pada pendampingan sebagai upaya untuk mengembangkan atau membantu anak berkebutuhan khusus dengan memaksimalkan kemampuan indera atau bagian tubuhnya yang masih dapat berfungsi dengan baik sehingga nantinya anak berkebutuhan khusus dapat menjalani kehidupannya secara mandiri.

Anak berkebutuhan khusus yang bersekolah di Sekolah Luar Biasa (SLB), tentunya tidak berkonsentrasi pada peningkatan kemampuan akademik saja tetapi juga kemampuan nonakademik untuk membantu mereka menjadi mandiri dalam kehidupan sehari-hari, guna mempersiapkan mereka untuk kehidupan setelah sekolah dan masuk ke dunia kerja (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2022). Keterampilan di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB) dan Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB), serta mata pelajaran seni dan budaya di Sekolah Dasar Luar Biasa merupakan jam pelajaran (JP) terbesar dalam kurikulum SLB. Besarnya JP mata pelajaran keterampilan berdasarkan penekanan faktor kemandirian dan pengembangan keterampilan murid berkebutuhan khusus, dengan porsi 60% keterampilan dan 40% akademik (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, keterampilan yang ditawarkan SLB harus memungkinkan

kesempatan belajar bagi murid berkebutuhan khusus untuk menjadi individu terampil/cakap yang dapat menghasilkan produk yang bernilai komersial.

Berdasarkan pengamatan awal, program pembelajaran keterampilan SLB Al Chusnaini Sukodono berfokus pada menjahit dan tata boga. Pembelajaran menjahit telah berhasil berjalan selama dua tahun, tetapi pembelajaran tata boga baru berjalan selama satu semester. Tata boga yaitu teknik untuk mengolah, menyiapkan, dan menyajikan makanan dan minuman (Moch, 2022). Alhasil, banyak hal perlu dipersiapkan dengan baik supaya proses pembelajaran tata boga berjalan dengan maksimal. Ketika proses pembelajaran tata boga berjalan dengan baik, murid berkebutuhan khusus diharapkan dapat menjadi sumber daya manusia mandiri yang siap berkontribusi pada dunia usaha dan industri kuliner dengan menguasai sepenuhnya keterampilan tata boga yang telah dipelajari.

Peneliti melihat kenyataan di lapangan bahwa saat pelaksanaan pembelajaran tata boga untuk murid tunarungu SMPLB Al Chusnaini Sukodono dalam pengenalan alat pengolah makanan di dapur dan jenis-jenis bahan makanan, kegiatan pembelajaran tata boga masih menggunakan metode ceramah dan media cetak gambar atau foto sebagai penunjang materi sedang diajarkan. Dari situasi tersebut terlihat bahwa pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan masih kurang maksimal dan tidak memiliki daya tarik. Padahal media merupakan perantara/alat yang digunakan guru untuk membantu murid dalam memahami topik yang akan diajarkan ketika pembelajaran berlangsung di kelas (Hulinggi & Mohamad, 2022). Hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa akibat penggunaan pendekatan dan media pembelajaran yang tidak menarik membuat murid tunarungu merasa bosan dan mengantuk, hal ini tentu akan berdampak pada rendahnya hasil belajar keterampilan murid tunarungu.

Murid tunarungu harus memaksimalkan indera atau fungsi tubuh lainnya yang dapat beroperasi secara efektif. Karena mereka mengalami gangguan pendengaran, murid tunarungu cenderung menjadi pelajar visual, hal ini ditunjukkan dalam kegiatan belajar mereka merasa lebih mudah untuk memperoleh pengetahuan atau informasi secara visual (Sukerti et al., 2019). Sangat penting untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat mewakili dan menggambarkan materi pembelajaran tata boga sesuai dengan tuntutan dan kondisi murid tunarungu guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar murid. Ketika digunakan dalam pendidikan, media visual dapat membantu murid untuk fokus, memperjelas tujuan dan sasaran, membandingkan perspektif yang berbeda tentang suatu topik, dan mengembangkan keterampilan bisnis praktis (Sarwiasih, 2002).

Pemanfaatan media video untuk pembelajaran meliputi tugas mengamati, membaca, dan mendengarkan. Selain itu, media video dapat meminimalkan aktivitas verbal saja dan membantu menggambarkan materi pelajaran atau pesan yang dikomunikasikan (Agustiniingsih, 2015). Menurut hasil penelitian sebelumnya, media video memiliki beberapa manfaat, seperti mampu memaksimalkan tujuan pembelajaran, meningkatkan efektivitas pembelajaran khususnya pada pembelajaran vokasional tata boga, mendorong murid tunarungu menjadi pebelajar yang aktif dan lebih termotivasi, dan memungkinkan murid tunarungu untuk belajar di sekolah dan di rumah dengan menonton tayangan ulang video (Ningrum & Mutiara, 2021). Hasil penelitian lain menjelaskan bahwa konten video digital yang dikembangkan untuk murid tunarungu dapat membantu meningkatkan pengetahuan mereka baik teori maupun aplikasinya (Kurnia et al., 2019).

Penelitian ini merupakan penelitian pendahuluan yang dilakukan sebagai bagian dari tahap prapengembangan proses penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini dibatasi untuk menganalisis kebutuhan yang muncul dari pengamatan lapangan awal dan meninjau literatur terkait. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang sudah ada, karena belum ada media video yang secara khusus dikembangkan terkait dengan tujuan/capaian pembelajaran tata boga yang sesuai karakteristik dan kondisi murid tunarungu di SLB Al Chusnaini Sukodono. Maka perlu dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran tata boga. Hasil penelitian ini dapat melengkapi penelitian sebelumnya dan menambah khazanah ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan luar biasa, serta menjadi bahan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya terkait pengembangan media video pembelajaran bagi murid tunarungu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran sebelum pengembangan media video tata boga. Hasil analisis kebutuhan akan digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan media video pembelajaran tata boga. Sehingga diharapkan kegiatan

pembelajaran dapat berjalan dengan efisien dan memberikan banyak manfaat baik bagi guru maupun murid tunarungu.

### Metode

Penelitian ini merupakan langkah pertama dari bagian prapengembangan penelitian R&D. Tahap analisis, langkah pertama dalam merancang media video adalah mengkaji kesulitan belajar tata boga, mengidentifikasi bahan ajar berdasarkan karakteristik murid, tujuan pembelajaran, dan pendekatan penyampaian pembelajaran tata boga. Peneliti mengumpulkan informasi tentang penyebab tantangan belajar murid tunarungu dan jenis media pembelajaran terbaik untuk meningkatkan proses pembelajaran tata boga bagi murid tunarungu.

Subjek penelitian ini adalah ketiga belas guru SLB Al Chusnaini Sukdono. Instrumen penelitian berupa kuesioner *google form* yang disebarakan melalui aplikasi WhatsApp dan diisi oleh subjek penelitian. Dalam penelitian kualitatif, manusia adalah instrumen penelitian utama, dan hasilnya ditulis sebagai kata-kata atau pernyataan yang mencerminkan skenario yang sebenarnya. Sebelum menyebarkan kuesioner mengenai proses pembelajaran dan kebutuhan media, juga dilakukan observasi. Penelitian ini menyajikan data deskriptif dalam bentuk grafik lingkaran, yang kemudian dianalisis sehingga mudah dipahami. Setelah mendapat tanggapan dari subjek penelitian, hasil tanggapan setiap pernyataan/pertanyaan ditampilkan dalam grafik lingkaran, dinarasikan, dan ditarik kesimpulan. Hasil analisis data yang terkumpul menjadi landasan bagi perumusan rekomendasi pengembangan media pembelajaran.

### Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Peneliti telah melakukan analisis kebutuhan untuk pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran tata boga melalui observasi dan penyebaran kuesioner (*google formulir*) yang disebarluaskan melalui aplikasi WhatsApp. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran tata boga, diperoleh data sebagai berikut:

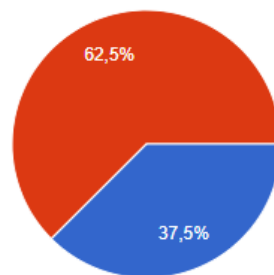
**Tabel 1**

Hasil Observasi pada Pembelajaran Tata Boga

No.	Hasil Observasi
1.	Metode pembelajaran ceramah sering digunakan dalam pembelajaran
2.	Guru masih berperan sebagai sumber belajar utama
3.	Masih terdapat murid yang tidak aktif berperan dalam proses pembelajaran
4.	Guru menggunakan media cetak gambar atau foto saja untuk menunjang materi yang diajarkan

Peneliti memberikan kuesioner pada tanggal 24 Mei - 06 Juni 2022 kepada seluruh guru, yaitu 13 orang guru kelas SLB Al Chusnaini Sukodono. Pernyataan/pertanyaan yang diberikan yakni sebanyak 5 pertanyaan. Di bawah ini disajikan data dan hasil analisisnya:

1. Pernyataan pertama berbunyi, "Di sekolah Anda selalu tersedia media pembelajaran yang sesuai materi mata pelajaran"

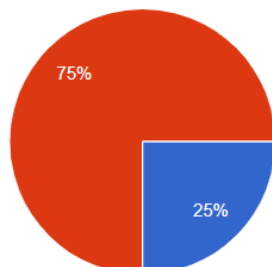


**Gambar 1.** Hasil Kuesioner Pernyataan Pertama

Dari Gambar 1 terlihat bahwa media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan materi topik dan karakteristik murid, hal ini didasarkan pada respon 62,5% guru yang menyatakan bahwa bahan ajar yang

sesuai mata pelajaran tidak selalu tersedia, ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang ada belum sesuai mata pelajaran.

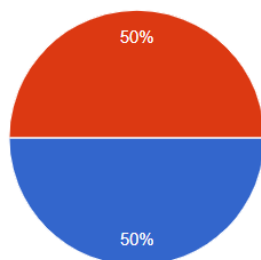
2. Pernyataan kedua berbunyi, “Di sekolah Anda selalu tersedia video pembelajaran yang bagus dan mendukung kegiatan belajar mengajar (KBM)”



**Gambar 2.** Hasil Kuesioner Pernyataan Kedua

75% guru tidak setuju dengan pernyataan bahwa video pembelajaran yang bagus selalu tersedia dan mendukung kegiatan belajar mengajar (KBM), sedangkan 25% guru setuju. Dari Gambar 2 terlihat bahwa media video pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik murid.

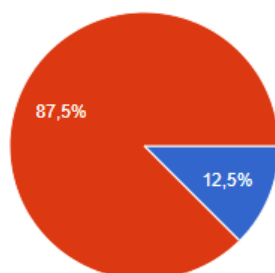
3. Pertanyaan ketiga berbunyi, “Apakah tersedia video dan media pembelajaran untuk kegiatan keterampilan pilihan?”



**Gambar 3.** Hasil Kuesioner Pertanyaan Ketiga

Gambar 3 menunjukkan bahwa 50% guru tidak setuju jika tersedia video dan media pembelajaran untuk kegiatan keterampilan pilihan dan 50% guru lainnya setuju dengan pernyataan tersebut. Dari gambar 3 di atas terlihat bahwa perlu pengembangan media video pembelajaran untuk pembelajaran keterampilan pilihan tata boga.

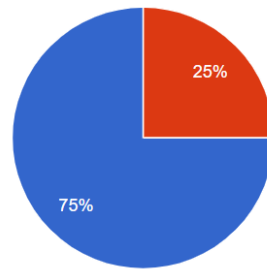
4. Pertanyaan keempat berbunyi, “Apakah video pembelajaran merupakan hasil karya Anda sendiri?”



**Gambar 4.** Hasil Kuesioner Pertanyaan Keempat

Gambar 4 menunjukkan bahwa 87,5% guru tidak membuat video pembelajaran sendiri dan 12,5% guru membuat video pembelajarannya sendiri.

5. Pernyataan kelima berbunyi, “Murid lebih aktif dan fokus tentang materi jika menggunakan video pembelajaran.”



Gambar 5. Hasil Kuesioner Pertanyaan Kelima

Dari gambar 5 terlihat 75% guru setuju dan menyatakan bahwa murid menjadi lebih aktif dan fokus tentang materi jika menggunakan video pembelajaran.

## Pembahasan

### *Analisis Kebutuhan*

Melalui hasil observasi dan data kuesioner diperoleh hasil analisis kebutuhan yaitu media video pembelajaran diperlukan untuk pembelajaran keterampilan pilihan khususnya tata boga, karena penggunaan media video lebih menarik bagi murid tunarungu dan pembelajaran tidak hanya ceramah dengan durasi waktu yang lama. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sesungguhnya memberikan ruang bagi guru untuk menggunakan berbagai media dalam pembelajaran (Agustiningih, 2015). Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan media video berformat MP4 yang disesuaikan dengan materi pelajaran dan kondisi murid tunarungu SLB Al Chusnaini Sukdono. Dalam rangka membantu keterbatasan murid tunarungu dalam memperoleh informasi terkait pembelajaran tata boga, peneliti menambahkan teks *subtitle* ke isi video supaya murid tunarungu dapat memperoleh informasi yang lebih jelas melalui visual (indera penglihatan) dan teks *subtitle*. Hal ini didukung oleh pernyataan Kristanto (2016) bahwa distribusi konten yang lebih banyak menggunakan indra penglihatan akan menghasilkan hasil belajar yang lebih unggul.

Dari data kuesioner penelitian terlihat pula 75% guru setuju dan menyatakan bahwa murid menjadi lebih aktif dan fokus tentang materi pelajaran jika menggunakan video pembelajaran. Hal ini juga diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit dan konsep yang kompleks lebih mudah dipahami (Sukerti et al., 2019). Teknologi dan media yang spesifik atau dirancang khusus sesuai kondisi dan kebutuhan murid dapat berkontribusi pada pengajaran yang efektif bagi murid tunarungu dan membantu mereka mencapai potensi maksimal mereka (Sharon Smaldino et al., 2011). Dengan pengembangan media video diharapkan murid tunarungu lebih mudah menyerap informasi atau pengetahuan dalam pembelajaran tata boga, sehingga dapat meningkatkan keterampilan tata boga mereka secara maksimal.

### *Analisis Materi*

Peneliti mempelajari materi dengan penekanan pada karakteristik mata pelajaran tata boga di sekolah luar biasa. Pengamatan yang dilakukan pada sesi tata boga murid tunarungu tingkat SMPLB menunjukkan bahwa mereka masih memperoleh materi dasar kuliner yang diperlukan untuk pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran tata boga terdiri dari empat komponen yaitu, tindakan kesehatan dan keselamatan kerja, persiapan alat dan bahan, memasak makanan dan minuman, dan menyajikan hidangan (BSKAP, 2022).

Di akhir pembelajaran, murid di tingkat SMPLB Kelas VII, Kelas VIII, dan Kelas IX harus mampu menerapkan tindakan kesehatan dan keselamatan kerja (K3); menyiapkan bahan dan peralatan sesuai resep; menerapkan prosedur penyimpanan bahan makanan dan bahan makanan yang mudah rusak; menerapkan teknik dasar memasak seperti: merebus, mengukus, menggoreng, dan memanggang; serta membuat minuman panas dan dingin. Materi ini bersifat konkret dan murid harus memahami baik teori maupun praktiknya (*step by step*). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Ningrum & Mutiara (2021) menunjukkan hasil bahwa mempelajari materi tata boga melalui media video dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran vokasional tata boga, memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran, dan mendorong murid tunarungu menjadi lebih aktif dan



termotivasi untuk belajar, karena media video memungkinkan murid tunarungu untuk belajar di rumah dengan memutar ulang tayangan video tersebut (Ningrum & Mutiara, 2021).

### Analisis Murid

Peneliti perlu menganalisis murid untuk mengetahui bagaimana sikap murid tentang pembelajaran tata boga. Analisis ini dilakukan supaya pengembangan media video yang dilakukan sesuai dengan karakteristik murid tunarungu. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat pembelajaran tata boga, ditemukan bahwa guru cenderung berceramah saja dan media pembelajaran yang digunakan masih terkesan sederhana, kurang menarik, dan belum dikelola secara efektif. Akibatnya, murid tunarungu cepat bosan dan mengantuk, sehingga menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal.

Menurut Somantri (2018) Tunarungu adalah mereka yang mengalami hambatan/gangguan pendengaran, baik sebagian maupun seluruhnya (tuli), yang menyebabkan pendengarannya tidak dapat digunakan untuk aktivitas sehari-hari. Dari segi kecerdasan, murid tunarungu cenderung memiliki tingkat kecerdasan yang sama dengan murid yang mendengar (Fauziyyah & Armaini, 2021), sehingga mereka mampu mempelajari materi tata boga dan meningkatkan keterampilan tata boganya. Sesuai dengan kondisi dan karakteristik murid tunarungu yang membutuhkan media yang dapat memvisualisasikan materi pembelajaran tata boga, media video sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan. Diharapkan dengan mengembangkan media video yang disesuaikan dengan materi pelajaran tata boga dan karakteristik murid tunarungu di SMPLB Al Chusnaini Sukodono dapat meningkatkan minat belajar murid tunarungu dan motivasi untuk terus belajar sehingga dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dan prestasi belajar.

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat dikemukakan bahwa media video pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran tata boga untuk menarik perhatian, minat, dan motivasi murid tunarungu supaya dapat memenuhi tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Pengembangan media video pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran tata boga dan karakteristik murid tunarungu, sehingga pemanfaatan media video dalam pembelajaran kuliner tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan murid tunarungu, tetapi juga untuk meningkatkan keterampilannya. Atau mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia kerja. Hasil penelitian ini memberikan manfaat sebagai pelengkap kajian penelitian sebelumnya dan menambah khazanah ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan luar biasa, serta menjadi bahan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya terkait pengembangan media video pembelajaran bagi murid tunarungu.

### Daftar Rujukan

- Agustiningih. (2015). Video sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50–58. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.72>
- BSKAP. (2022a). *Keputusan Kepala BSKAP KEMDIKBUDRISTEK No.033/H/KR/2022*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- BSKAP. (2022b). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen - Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fauziyyah, P., & Armaini, A. (2021). Efektivitas Media Vidio Tutorial dalam Meningkatkan Keterampilan *Life Skill* Membuat Selai dari Aloe Vera bagi Anak Tunarungu Di SLB Perwari Padang (Pre Exsperimental Design Kelas B Di Slb Perwari Padang). *Inspiratif Pendidikan*, 10(2), 171–175. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/26471>
- Hulinggi, M., & Mohamad, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok pada Materi Pengetahuan Dasar Geografi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 913–920. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.899>
- Kemendikbudristek. (2022). Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. In *Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia* (pp. 1–112). [jdih.kemendikbud.go.id](http://jdih.kemendikbud.go.id)
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Kurnia, R. A. M., Hakim, D. L., & Ana, A. (2019). The Development of Digital Video Applications for Deaf

- Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012149>
- Moch. (2022, October 28). Arti tata boga di KBBI. Retrieved October 28, 2022, from KBBI website: <https://kbbi.lektur.id/tata-boga>
- Ningrum, M. W., & Mutiara, E. (2021). Pengembangan Media Video Siswa Tunarungu pada Pelajaran Vocational Tata Boga UPT SLB-E Negeri Pembina Medan. *GARNISH: Jurnal Pendidikan Tata Boga*, 5(1), 1–5. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/garnish/article/view/26389>
- Sarwiasih. (2002). Pemanfaatan Media Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Tuna Rungu Kelas I. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 1(6), 19. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/5414>
- Sharon Smaldino, Deborah Lowther, & James Russel. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning*. Kencana.
- Somantri, S. (2018). *Psikologi Anak Luar Biasa* (Redaksi Refika (ed.); Cetakan Ke). PT Refika Aditama.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD* (Cetakan ke). Alfabeta.
- Sukerti, N. W., Wijastuti, A., & Andajani, S. J. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Komunikasi Total Materi Ekosistem Mangrove bagi Siswa Tunarungu. *Pendidikan Luar Biasa Pascasarjana Unesa*.

