



## **Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif *Table Manner* untuk Meningkatkan Perilaku Makan bagi Disabilitas Intelektual**

Widyadhari Milenia Vanosta  
Universitas Negeri Surabaya, Indonesia  
Email Korespondensi: [wmvanosta17@gmail.com](mailto:wmvanosta17@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif bertema *table manner* yang dirancang khusus untuk meningkatkan perilaku makan bagi penyandang disabilitas intelektual. Media ini dirancang dengan pendekatan berbasis kebutuhan individu, menggabungkan elemen visual, audio, dan interaksi sederhana yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Metode penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan prototipe, implementasi pada peserta didik, dan evaluasi efektivitas. Hasil uji coba menunjukkan bahwa video interaktif ini efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep dasar perilaku makan yang baik, seperti penggunaan alat makan, tata cara duduk, dan etika saat makan. Peningkatan perilaku makan diamati melalui pengukuran pretest dan posttest, dengan hasil signifikan pada perubahan perilaku positif peserta didik. Media ini juga mendapatkan respons positif dari guru dan orang tua yang menilai bahwa video memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang inklusif dan efektif untuk mendukung pengembangan keterampilan hidup bagi penyandang disabilitas intelektual.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Video Interaktif; Table Manner; Perilaku Makan; Disabilitas Intelektual.

### ***The Development of Interactive Video Learning Media on Table Manners to Improve Dining Behavior for Individuals with Intellectual Disabilities***

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop an interactive video-based learning media on table manners specifically designed to improve dining behavior among individuals with intellectual disabilities. The media is tailored to individual needs by integrating visual, auditory, and simple interactive elements suitable for the learners' abilities. The research employs the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), which includes needs analysis, media design, prototype development, implementation with participants, and effectiveness evaluation. The trial results indicate that the interactive video effectively helps participants understand fundamental concepts of proper dining behavior, such as using utensils, appropriate seating, and table etiquette. Improvements in dining behavior were observed through pretest and posttest measurements, showing significant positive changes among participants. The media also received positive feedback from teachers and parents, who noted that the video provides an engaging and easy-to-understand learning experience for learners. Therefore, this media demonstrates potential as an inclusive and*

*effective learning tool to support life skills development for individuals with intellectual disabilities.*

*Keywords: Learning Media; Interactive Video; Table Manner; Dining Behavior; Intellectual Disabilities.*



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

## **PENDAHULUAN**

Perilaku makan adalah aspek penting dalam kehidupan sehari-hari yang tidak hanya memengaruhi kesehatan fisik, tetapi juga aspek sosial dan psikologis individu. Perilaku adaptif mencerminkan kemampuan individu untuk menyesuaikan diri dengan berbagai kondisi lingkungan, termasuk ketersediaan makanan dan budaya lokal (Sobal & Nelson, 2003). Manfaat perilaku makan yang berlandaskan etika dan adaptasi dapat dilihat dari beberapa perspektif. Pertama, etika makan membantu membangun interaksi sosial yang lebih baik, menciptakan suasana yang nyaman dan mendukung hubungan yang positif (Ward & Schmitt, 2018). Kedua, perilaku adaptif memungkinkan individu untuk memilih makanan yang sesuai dengan kebutuhan nutrisi mereka, terlepas dari tantangan yang dihadapi dalam lingkungan yang berubah (Dehghan & Mente, 2021). Ketiga, perilaku makan yang baik berkontribusi pada kesehatan pencernaan, mengurangi risiko overeating, dan mendukung gaya hidup sehat (O'Neil et al., 2014).

Perilaku makan yang baik dan adaptif sangat penting untuk diajarkan pada disabilitas intelektual untuk meningkatkan kualitas hidup dalam bermasyarakat. Disabilitas intelektual merupakan individu yang memiliki hambatan dalam aspek perkembangan. Kondisi kecerdasan disabilitas intelektual berada di bawah kecerdasan anak tipikal (Hutabarat dkk, 2022). Melalui tes Stanford Binet menunjukkan bahwa disabilitas intelektual mempunyai level kecerdasan sekitar 70-di bawah 30. Hasil dari angka intelegensi tersebut menunjukkan kemampuan belajar disabilitas intelektual sangat terbatas. Nurhidayati (2020:6) disabilitas intelektual mempunyai pola pikir yang lebih kongkret dan daya ingat yang relatif terbatas. Hal tersebut mengakibatkan disabilitas intelektual mengalami hambatan dalam proses perkembangan perilaku dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Disabilitas intelektual menghadapi hambatan-hambatan dalam bidang akademik ataupun non akademik terutama dalam bidang perilaku (Damastuti, 2020).

Aspek yang perlu ditingkatkan adalah aspek perkembangan diri dalam hal perilaku makan. Bagi disabilitas intelektual, kemampuan ini menjadi kunci untuk beradaptasi dalam lingkungan sosial yang lebih luas dan untuk meningkatkan kualitas hidup mereka. Perilaku makan yang baik dan pengetahuan tentang tata cara makan berkontribusi besar terhadap kesehatan fisik dan mental. Dastidar et al. (2019) menyatakan bahwa individu yang memahami dan menerapkan perilaku makan yang sehat cenderung memiliki kualitas hidup yang lebih baik. Disabilitas intelektual belajar tentang table manner dapat membantu mereka menghindari perilaku makan yang tidak sehat dan meningkatkan keterampilan sosial, yang pada gilirannya mendukung integrasi mereka dalam masyarakat.

Pengajaran table manner kepada disabilitas intelektual tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga pada komunitas mereka. Dengan keterampilan yang lebih baik dalam tata cara makan, disabilitas intelektual dapat berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan sosial, yang dapat mengurangi stigma dan diskriminasi. Zepeda dan Deal (2020),

keterampilan sosial yang baik sangat penting dalam membangun hubungan yang positif dengan orang lain. Berdasarkan hal tersebut, peneliti saat melakukan observasi awal di SLB Negeri Gunungsari Bojonegoro, ditemukan perilaku makan disabilitas intelektual sebanyak 10 anak terlihat masih makan dengan ala kadarnya. Mereka masih melakukan aktivitas makan yang cenderung belum sesuai dengan aturan makan *table manner*.

Dengan keadaan yang terjadi, maka harus dilakukan upaya untuk meningkatkan perilaku makan bagi disabilitas intelektual. Upaya yang dapat dilakukan dalam permasalahan tersebut yakni membuat pembaharuan dalam aktivitas makan. Menurut peneliti, media pembelajaran yang sepadan dengan gambaran perbahasan yaitu media pembelajaran video interaktif. Penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran menawarkan banyak keuntungan. Van (2018), metode pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif dan visualisasi dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Video interaktif tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengesankan.

Kemampuan untuk menghadirkan konteks nyata dan situasi kehidupan sehari-hari yang relevan termasuk pada aspek penting dari video interaktif. Dengan menyaksikan skenario nyata mengenai *table manner*, disabilitas intelektual dapat belajar dalam lingkungan yang aman dan terkontrol. Ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk melihat bagaimana keterampilan yang mereka pelajari dapat diterapkan dalam situasi sosial yang sebenarnya. Selain itu, video interaktif memungkinkan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kecepatan masing-masing siswa. Siswa dapat mengulang materi yang sulit dipahami hingga mereka merasa nyaman. Hal ini sangat penting bagi disabilitas intelektual, karena mereka mungkin memerlukan waktu tambahan untuk memahami konsep baru.

Penelitian oleh Akmal, dkk (2022) yang berjudul “developing adobe animate-based interactive learning media of table manner for university students” menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tentang table manner sangat dibutuhkan oleh mahasiswa dan dosen sesuai dengan kebutuhannya. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Piziak (2014) yang berjudul “The development of a bilingual interactive video to improve physical activity and healthful eating in a head start population” menghasilkan penelitian terkait perilaku pola makan yang sehat penting untuk anak usia prasekolah agar tidak terkena obesitas. Sehingga peneliti melakukan pengembangan video interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Novelty penelitian ini terletak pada bagian pengembangan media pembelajaran video interaktif yang sudah ada baru diterapkan pada peserta didik tipikal. Selain itu, penelitian yang telah ada baru diterapkan kepada mahasiswa tertentu dan dosen, belum adanya penelitian yang diterapkan pada peserta didik dengan disabilitas intelektual. Aspek yang diteliti pada penelitian terdahulu baru terkait pada table manner dan pola makan sehat, belum adanya penerapan pada peningkatan perilaku makan yang beracuan pada table manner. Maka dilakukannya penelitian yang berjudul “pengembangan media pembelajaran video interaktif *table manner* untuk meningkatkan perilaku makan bagi disabilitas intelektual”.

Sukmawati, dkk (2021) Tata cara adalah runtutan cara seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan (dalam hal ini menyantap hidangan). Tata cara table manner sebagai berikut: Waktu ; pastikan Anda datang paling lambat 30 menit sebelum acara dimulai, tamu undangan masuk ke dining room. Pakaian ; sesuai dengan acara yang akan dilaksanakan. Biasanya di dalam surat undangan akan dicantumkan, apakah formal, semi formal atau casual. “Ladies First” didahulukan tamu wanita untuk duduk, para tamu pria tidak diperkenankan duduk terlebih dahulu, tetapi menunggu di belakang kursi sambil membantu wanita di sebelah kanannya dengan menarik kursi agar memungkinkan ia duduk dengan mudah. Duduklah

dengan tegak; Tidak terlalu merapat ke meja dan kedua lutut di bawah meja. Buka lipatan serbet/ napkin dan letakkan di atas pangkuan. Jika serbet/ napkin terlalu lebar, anda tidak perlu seluruh lipatannya. Kedua tangan di letakkan di atas pangkuan, bila acara makan belum dimulai. Saat hidangan disajikan. Jangan memulai sebelum semua yang berada di meja anda mendapatkan bagiannya dan tunggu sampai dipersilahkan oleh Tuan/Nyonya rumah untuk makan. Peralatan makan harus digunakan tanpa mengeluarkan suara/bunyi. Jangan sekali-kali memasukan pisau ke mulut. Bila suatu hidangan ditawarkan, anda ambil secukupnya dan ambillah bagian terdekat tanpa memilih-milih. Hindari posisi siku tangan berada di atas meja, ketika menikmati hidangan termasuk saat menyuap makanan. Jika dalam perjamuan dihidangkan wine, jangan langsung meminumnya. Biasakan untuk menunggu sebentar sampai semua mendapatkan bagian dan dipersilahkan oleh tuan rumah. Setelah selesai menyantap makanan, letakkan peralatan makan di atas piring dengan posisi bersisian (bukan di silangkan). Jika hendak meninggalkan meja makan, lipat serbet menjadi ukuran kecil dan tempatkan di sebelah kiri atau kanan alat makan kita, atau posisikan di sandaran kursi kita. Alat makan, diposisikan terbuka seperti gambar di bawah ini, menunjukkan bahwa tamu tsb masih ingin melanjutkan makan Letakkan tas dan jaket di tempat yang tidak mengganggu kenyamanan pada saat menyantap.

Sukmawati, dkk (2021) Tata karma adalah sikap dasar seseorang atau perilaku dan kebiasaan dalam pergaulan formal ataupun non formal. Tata krama dalam table manner sebagai berikut: “Tooth picking”, tidak layak untuk menggunakan tusuk gigi secara terbuka maupun tertutup di meja makan dalam rangka acara-acara makan malam “DINNER” maupun makan siang. “Excuse me”, ada baiknya “ucapkan permisi” untuk meninggalkan meja sementara, untuk pergi ke “Restroom” yang ada, atau posisikan di sandaran kursi kita. “Spitting”, tidak diperbolehkan untuk meludah dimanapun dan didalam kesempatan apapun apalagi di tempat umum termasuk apabila melakukannya di sapu tangan. “Yawning”, dalam pergaulan sehari-hari termasuk dalam acaraacara tertentu tidak dibenarkan untuk “menguap” di depan umum apalagi dengan mengeluarkan suara, apapun dengan meminta maaf setelah melakukannya. “Blow The Nose” tidak layak kiranya untuk membuang ingus di jalanan atau ditempat umum lainnya apalagi dengan menggunakan tangan, kecuali dengan sapu tangannya. “Burping”, dianggap tidak patut “bersendawa” dalam kesempatan acara perjamuan makan apapun baik resmi maupun tidak resmi. “Gargling While Drinking”, hindarkan minum dengan berkumur setelah makan dengan maksud untuk menghilangkan sisa makanan yang terselip di gigi. “Smacking”, banyak dilakukan tanpa sadar di dalam acara makan dimana dilakukan dengan bunyi “berkecap”. “Gulping” pada saat makan sup ataupun minum minuman yang masih panas tidak diperkenankan meneguk dengan mengeluarkan suara “menyeruput”.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015: 530), *Research dan Development* (R&D) merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. *Research and Development* (R&D) dipilih karena metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji hasil produk tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran video interaktif *table manner* untuk meningkatkan perilaku makan bagi disabilitas intelektual.

Model pengembangan yang dipilih yaitu model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Hidayat dan Nizar (2021), ADDIE merupakan desain pengajaran yang berpusat pada pembelajaran individu, mempunyai sebuah fase langsung dan berjangka panjang, berkelanjutan, dan memakai sebuah pendekatan sistem terkait pembelajaran dan ilmu pengetahuan. Desain pengajaran ADDIE yang berguna pada masalah

original, informasi yang lengkap, dan terlaksananya tugas otentik (Hidayat, 2021). Hasil dari setiap evaluasi tahapan pengajaran akan membuat pengembangan suatu pembelajaran ke tahapan selanjutnya.

Prosedur penelitian yang digunakan mengacu pada pada model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan dalam yaitu *Analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Lima tahapan tersebut akan dikembangkan secara prosedural, sebagai berikut : Tahap Analisis (*Analyze*), Pengembangan media pembelajaran diawali dengan penemuan masalah dalam proses pembelajaran yang dialami disabilitas intelektual. Sehingga dengan mengikuti perkembangan zaman, media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran berbentuk video interaktif yang dapat digunakan oleh disabilitas intelektual dengan smartphone atau laptop/komputer. Sehingga dengan adanya media tersebut diharapkan dapat menunjang kegiatan proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Pada tahap ini akan dianalisis penggunaan kurikulum di sekolah, bagaimana karakteristik disabilitas intelektual dan masalah apa yang dihadapi oleh disabilitas intelektual dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SLBN Gunungsari Bojonegoro menyatakan bahwa kurikulum yang digunakan oleh sekolah tersebut yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka menyajikan mata pelajaran tata boga. Observasi menunjukkan bahwa sebagian besar disabilitas intelektual di SLBN Gunungsari Bojonegoro masih belum bisa menunjukkan perilaku makan sesuai dengan aturan *table manner* yang ada di mata pelajaran tata boga. Maka peneliti akan mengembangkan video interaktif yang telah disesuaikan dengan kebutuhan disabilitas intelektual. Video interaktif ini akan sangat cocok dikembangkan untuk menunjang kegiatan peningkatan perilaku makan disabilitas intelektual baik di dalam maupun di luar kelas; Tahap Desain (*Design*), Pada tahap desain, produk media pembelajaran video interaktif berisi berbagai macam yang telah disesuaikan dengan karakteristik belajar disabilitas intelektual, diantaranya terdapat tulisan yang mencakup kata sederhana yang mudah dipahami. Selanjutnya terdapat gambar dan animasi yang bergerak. Gambar berupa animasi dan realistis. Selain itu, penggunaan suara akan selalu ada dalam setiap scenenya. Volume suara akan disesuaikan dengan standar volume pada video, sehingga disabilitas intelektual dapat mendengar dengan nyaman. Pada bagian utamanya akan ada peneliti sebagai pemeran utama yang ada dalam video interaktif *table manner*; Tahap Pengembangan (*Develop*), Pada tahap ini akan dihasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran dalam bentuk video interaktif *table manner*. Langkah-langkah yang akan dilakukan selama proses pengembangan media tersebut antara lain pengumpulan materi *table manner* yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran video interaktif *table manner*, pengumpulan dan pembuatan aspek-aspek penunjang pengembangan media pembelajaran seperti gambar, suara, tulisan, dan pembuatan desain media pembelajaran, pembuatan video interaktif, dan uji coba. Uji coba produk merupakan tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan, karena pada tahapan ini peneliti dapat melihat sekaligus mengetahui kevalidan dan kepraktisan suatu produk; Tahap Implementasi (*Implement*), Pada tahap implementasi, produk media pembelajaran video interaktif *table manner* akan dilakukan pada uji coba skala kecil yaitu 10 disabilitas intelektual SLBN Gunungsari. Penilaian disabilitas intelektual SLBN Gunungsari saat menggunakan produk akan dijadikan pertimbangan sebagai revisi produk menjadi lebih baik lagi; Tahap Evaluasi (*Evaluate*), *Evaluate* atau evaluasi merupakan tahapan dimana produk pengembangan yang telah diujicobakan akan dievaluasi. Tahapan ini dilakukan guna menilai produk yang berhasil dikembangkan. Evaluasi tersebut dapat dilakukan sesuai dengan penilaian angket validasi oleh para ahli materi dan media dan angket kepraktisan oleh peserta didik.

Subjek yang menjadi uji coba pengembangan media ini adalah pihak-pihak yang dilibatkan untuk mendapatkan masukan dan data untuk revisi produk yang akan

dikembangkan, berikut merupakan daftar subjek penelitian: Ahli materi terdiri dari pakar (expert) di bidang materi pembelajaran sesuai produk; Ahli media pembelajaran yaitu pakar di bidang audio, visual, tulisan, dan konten; Uji praktisi yaitu pakar dalam kepraktisan suatu produk; dan Kelompok kecil berisi 10 orang di SLBN Gunungsari Bojonegoro.

Jenis data yang didapatkan dari hasil uji coba media berupa deskriptif kuantitatif. Data deskriptif adalah penilaian dan revisi dari pendapat ahli terkait pengembangan media pembelajaran video interaktif dan data kuantitatif didapatkan dari kuesioner yang disebarakan kepada subjek uji coba. Data yang telah dikumpulkan dari rangkaian evaluation formatif bisa dibedakan berdasarkan kegunaannya, diantaranya : Data dari evaluasi tahap pertama berwujud data tinjauan dari ahli media dan ahli materi; dan Data dari evaluasi tahap kedua berwujud data dari uji coba skala kecil.

Instrumen pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam melakukan sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data (Sugiyono, 2016:308). Instrumen penelitian digunakan untuk mendapatkan data dari penelitian yaitu dengan menggunakan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiono,2016:199). Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup. Angket tertutup merupakan angket penelitian yang item jawabannya sudah tersedia pada lembar angket.

Teknik analisis validasi produk, Riduwan dan Akdon (2013:18) persentase data pada validasi produk dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Perhitungan tingkat keefektifan produk menggunakan statistik nonparametrik karena terdapat asumsi normalitas yang tidak bisa terpenuhi yakni jumlah sampel atau subjek yang dianalisis kurang dari 30 orang (n=10) yang disebut juga dengan sampel kecil. Selain itu, untuk menganalisis data nominal dan ordinal juga menggunakan statistika nonparametrik. Menurut Syamsuar, G. (2020), uji Wilcoxon merupakan penyempurna dari uji tanda (sign test). Kriteria dari analisis yaitu dikatakan efektif apabila  $\text{sig} < 0,05$ . Perhitungan uji perbedaan rata-rata wilcoxon (W- test) dengan SPSS 30.00 *for windows*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Terdapat lima tahapan yang harus dilalui. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan sebagai berikut:

#### **Tahap I Analisi (Analyze)**

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SLBN Gunungsari Bojonegoro terkait table manner dalam peningkatan etika makan pada disabilitas intelektual. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SLBN Gunungsari Bojonegoro, diperoleh informasi bahwa peserta didik dengan disabilitas intelektual masih belum bisa makan dengan aturan table manner. Peserta didik dengan disabilitas intelektual hanya mengetahui cara makan dengan biasa yang bisa dinilai kurang sopan dan jauh dari etika makan yang ada di table manner. Analisis yang dilakukan terkait dengan kompetensi yang dituntut tercapai oleh peserta didik. Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah materi table manner, dimulai dari menyiapkan peralatan makan, etika makan, tata cara makan dan minum, serta membereskan peralatan makan usai makan. Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara di SLBN Gunungsari

Bojonegoro diperoleh informasi bahwa tersedianya fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan kondisi baik, diantaranya 1 unit LCD proyektor, 3 unit speaker, kepemilikan laptop oleh masing-masing guru, sumber kelistrikan yang memadai.

#### Tahap II Desain (design)

Dalam mendisain atau merancang media pembelajaran dilakuakn melalui empat tahapan yaitu: Memilih dan Menetapkan Perangkat lunak/ software Perangkat lunak yang digunakan dalam mengedit video, audio, gambar, dan teks adalah aplikasi edit capcut: Merancang Storyboard, Menurut Vaughan (2011:295), storyboard adalah suatu ringkasan grafis yang menjelaskan proyek multimedia secara detail, menggunakan kata-kata dan gambaran kasar mengenai tiap-tiap tampilan gambar, suara, pilihan navigasi, isi dari teks, font, umpan balik dan lain-lain. Pembuatan storyboard dalam membuat sutau proyek penting dilakukan, agar pembuatan suatu proyek dapat lebih mudah dan lebih baik pada saat dikerjakan dan sebagai acuan utama bagi pengembangan produk; Menyusun Instrumen Penilaian Media, Instrumen dibuat untuk menilai produk atau media pembelajaran yang telah dikembangkan.

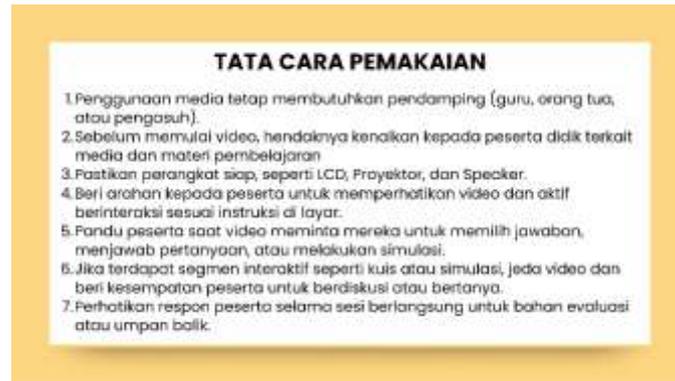
#### Tahap III Pengembangan (Development)

Tahap ini merupakan tahap produksi dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran dari bentuk desain menjadi produk sesungguhnya sesuai dengan storyboard yang telah dirancang. Pertama dengan mengumpulkan bahan dan materi ajar, adapun bahan table manner dan sumber dari internet yang relevan. Pada tahap ini, pengembangan media pembelajaran dari storyboard kemudian dikembangkan menjadi produk yang sesungguhnya. Pada tahap ini akan dihasilkan produk berupa media pembelajaran. Kegiatan pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan bahan dalam pembuatan media pembelajaran misalnya: rekaman talent table manner, gambar-gambar yang berkaiatan dengan materi. Rekaman adegan dan pengisi suara dilakukan oleh satu orang yaitu peneliti sendiri dengan bantuan perekam suara melalui handphone. Semua bahan yang telah terkumpul kemudian digabungkan dengan bantuan aplikasi capcut. Berikut ini hasil pengembangan media pembelajaran. (a) Tampilan Awal Media Pembelajaran Pada tampilan awal media pembelajaran berisikan judul produk. Tampilan awal media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Judul Produk

Pada tampilan tata cara pemakaian produk digunakan sebagai panduan sebelum melanjutkan menggunakan produk ini. Tampilan tata cara pemakaian media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan tata cara pemakaian produk



Gambar 3. Tampilan materi produk



Gambar 4. Tampilan praktik dengan melihat produk

#### Tahap IV Implementasi (implementation)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakuakn adalah melakukan implementasi media. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji validitas dan kelayakn produk yang telah dikembangkan. Bebrapa tahap implemetasi produk yaitu sebagai berikut. Validasi produk oleh para ahli yang terdiri ahli media dan ahli materi, dan. Uji coba produk oleh uji praktisi dengan jumlah responden sebanyak 2 (dua) orang guru senior di SLBN Gunungsari Bojonegoro dan uji coba kelompok kecil dengan jumlah siswa sebanyak 10 (sepuluh) orang peserta didik dengan disabilitas intelektual di SLBN Gunungsari Bojonegoro terdiri dari dua peserta didik SD, empat peserta didik SMP, dan empat peserta didik SMA. Tujuan dari

dilakukannya uji coba produk ini untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

#### Tahap V Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk memvalidasi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui uji ahli dan uji produk. Pada setiap tahap pengembangan media pembelajaran ini terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan untuk perbaikan produk yang dihasilkan.

### **Pembahasan**

Pengembangan produk ini dikatakan layak dengan model pengembangan ADDIE karena model ini menyediakan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk memastikan keberhasilan pembelajaran yang telah sesuai pada tahap analisis produk ini. Tahapan Analysis memungkinkan identifikasi kebutuhan peserta didik disabilitas intelektual secara komprehensif, sehingga video yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan kemampuan mereka. Tahapan Design membantu merancang konten yang menarik dan mudah dipahami, dengan memadukan elemen visual, audio, dan interaktivitas yang mendukung proses belajar. Pada tahapan Development, model ini memastikan pengembangan materi dilakukan dengan standar yang sesuai, memanfaatkan teknologi yang tepat, serta melibatkan ahli terkait untuk meningkatkan kualitas video. Selanjutnya, pada tahapan Implementation, ADDIE memastikan video diujicobakan di lingkungan belajar nyata, baik di sekolah maupun di rumah, sehingga dapat dinilai efektivitasnya. Terakhir, tahapan Evaluation memberikan ruang untuk mengukur hasil pembelajaran, mengevaluasi efektivitas video, dan melakukan revisi jika diperlukan untuk perbaikan. Dengan pendekatan yang iteratif dan fleksibel ini, model ADDIE mampu memastikan bahwa video interaktif yang dihasilkan efektif, relevan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan etika makan table manner pada peserta didik disabilitas intelektual.

Produk ini dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi penilaian pada tahap pengembangan dan implementasi. Sejalan dengan hasil peneliti terdahulu, peneliti ini menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif terkait table manner dan perilaku makan. Penelitian oleh Akmal, dkk. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tentang table manner sangat dibutuhkan oleh mahasiswa dan dosen. Media ini dapat mempermudah penyampaian materi secara efektif dan menyenangkan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan keterampilan sosial, khususnya untuk materi pembelajaran yang menuntut praktik langsung seperti table manner. Selain itu, penelitian oleh Piziak (2014) menemukan bahwa video interaktif bilingual mampu meningkatkan kebiasaan makan sehat pada anak usia prasekolah. Penggunaan media pembelajaran ini terbukti berperan signifikan dalam membantu mencegah obesitas sejak dini, memberikan edukasi pola makan sehat, dan menciptakan kesadaran akan pentingnya kebiasaan makan yang baik. Dengan adanya pendekatan yang dirancang secara khusus sesuai dengan kebutuhan anak, media ini memberikan solusi atas tantangan kesehatan di usia prasekolah.

Penelitian oleh Davis, H., dkk. (2017) juga memberikan wawasan terkait peran teknologi dalam membentuk perilaku makan anak-anak di restoran ramah keluarga. Penelitian ini menemukan bahwa perangkat seperti iPad, ponsel, dan laptop sering digunakan oleh anak-anak selama waktu makan, memengaruhi tata letak meja dan interaksi sosial. Temuan ini menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan table manner, di mana penggunaan teknologi dapat diarahkan untuk mendukung pembentukan perilaku positif saat makan.

Dengan demikian, penggunaan video interaktif ini telah membantu peserta didik dalam memvisualisasikan dan mempraktikkan perilaku makan yang benar. Melalui fitur interaktifnya, peserta dapat memahami konteks, tata cara yang tepat, dan alasan di balik setiap tindakan. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis oleh Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika peserta didik berinteraksi langsung dengan materi dan mendapatkan pengalaman langsung. Dengan simulasi dan praktik yang berulang, video interaktif menjadi alat yang sangat efektif untuk menanamkan kebiasaan baik secara menyenangkan.

Selain meningkatkan etika makan, penggunaan video interaktif juga memberikan manfaat tambahan. Salah satunya adalah peserta didik dapat juga menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial ketika mereka mampu belajar empati, memahami konteks sosial, dan mengembangkan keterampilan komunikasi melalui skenario interaktif yang dihadirkan. Hal ini sangat relevan bagi peserta didik disabilitas intelektual, karena mereka dapat belajar di lingkungan yang aman dan terkendali. Video interaktif memberikan kesempatan untuk melatih keterampilan sosial secara berulang tanpa tekanan, sehingga anak lebih percaya diri ketika menerapkan apa yang telah dipelajari di dunia nyata.

Dengan demikian, video interaktif table manner tidak hanya meningkatkan etika makan, tetapi juga dapat memberikan motivasi belajar, membangun keterampilan sosial, dan memberikan pengalaman belajar yang mendalam bagi anak penyandang disabilitas. Pengembangan media ini menjadi langkah penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, inklusif, dan menyenangkan.

## SIMPULAN

Dari hasil validasi akhir dinyatakan bahwa produk pengembangan ini menunjukkan hasil sebagai berikut:

Hasil produk pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif yang telah dibuat untuk dapat meningkatkan etika makan *table manner* bagi peserta didik disabilitas intelektual.

Tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan etika makan *table manner* bagi peserta didik disabilitas intelektual berada pada nilai 93,25% berada pada kategori sangat layak. Sehingga, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video interaktif ini layak digunakan untuk meningkatkan etika makan *table manner* bagi peserta didik disabilitas.

Tingkat kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan etika makan *table manner* bagi peserta didik disabilitas intelektual berada pada nilai 92% dengan kategori sangat layak. Maka, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video interaktif ini valid dan praktis untuk meningkatkan etika makan *table manner* bagi peserta didik disabilitas.

Tingkat keefektifitasan pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan etika makan *table manner* bagi peserta didik disabilitas intelektual ditunjukkan pada hasil *p-value* uji wilcoxon dimana  $\alpha$  (0,04) yang berarti ada peningkatan dalam kemampuan etika makan *table manner*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video interaktif ini efektif untuk meningkatkan etika makan *table manner* bagi peserta didik disabilitas.

Berdasarkan penelitian mengenai media pembelajaran berbentuk video interaktif table manner pada materi etika makan adalah saran yang baik untuk kedepannya dalam proses media pembelajaran berbentuk video interaktif selanjutnya: Bagi Lembaga Sekolah hendaknya Media pembelajaran video interaktif table manner ini di sekolah hendaknya bisa diterapkan sesuai dengan teori konstruktivisme dimana peserta didik belajar suatu permasalahan dari bidang yang

sederhana menjadi suatu hal yang kompleks; Bagi Pendidik hendaknya menggunakan video interaktif table manner ini sesuai dengan cara yang benar. Sebelum diaplikasikan ke peserta didik, hendaknya pendidik mempelajari isi materi terlebih dahulu; Bagi Peneliti Selanjutnya dapat mengembangkan media video interaktif table manner ini dengan adanya peningkatan materi atau level kesulitan dari materi dan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran table manner. Selain itu, dapat juga mengembangkan materi table manner dengan media lainnya dan sasaran subjek penelitian selain disabilitas intelektual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, N., Putri, Y. E., & Anugerah, A. I. (2022). Developing adobe animate-based interactive learning media of table manner for university students. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 4(3). <https://doi.org/10.29103/ijevs.v4i3.9336>
- Damastuti, E. (2020). *Pendidikan Anak dengan Hambatan Intelektual*. Kalimantan selatan: prodi PLB FKIP ULM
- Dehghan, M., & Mente, A. (2021). Associations of unprocessed and processed meat intake with mortality and cardiovascular disease. *American Journal of Clinical Nutrition*, 114(3), 1049-1058. <https://doi.org/10.1093/ajcn/nqaa448>
- Ghosh Dastidar, M., et al. (2019). "Food Environment, Dietary Behavior, and Health Outcomes: A Literature Review." *Journal of Health & Social Behavior*, 60(1), 53-67. <https://doi.org/10.1177/0022146518812685>
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning". *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hutabarat, J., Siallagan, M.T., Sianipar, N., Kabeakan, N., & Widiastuty, M. (2022). "Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat dan Kelambanan Berpikir Pada Siswa Berkebutuhan Khusus (Tunagrahita Kelas C) Di SLB N. Siborongborong". *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 200–2013.
- Nurhidayati, I. 2020. Analisis Muatan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Berdasarkan Karakteristik Peserta Didik Tunagrahita Pada Buku Teks Kurikulum 2013 Kelas IV SDLB.
- O'Neil, H. F., et al. (2014). *Technology in Education: Tools for Learning*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-6435-8>
- Piziak, V. (2014). The development of a bilingual interactive video to improve physical activity and healthful eating in a head start population. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 11(12), 13065-13073. <https://doi.org/10.3390/ijerph111213065>
- Sobal, J., & Nelson, M. K. (2003). Commensal Eating Patterns: A Community Study. *Appetite*, 41(2), 181-190. [https://doi.org/10.1016/S0195-6663\(03\)00078-3](https://doi.org/10.1016/S0195-6663(03)00078-3)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA
- Sukmawati, Retno Sri Lestari, Thresia Dewi K. B., & Siti Saharia Rowa. (2021). *Table Manner*. Makassar: Politeknik Kesehatan Kemenkes Makassar. Diakses pada 14 Oktober 2024, dari <https://e-modul.poltekkes-mks.ac.id/file/modul/gizi/table-manner.pdf>.
- Van Strien, T. (2018). "Causes of emotional eating and matched treatment of obesity." *Current Diabetes Reports*, 18(1), 4. <https://doi.org/10.1007/s11892-017-0893-3>
- Vaughan, M. (2011). *Storytelling in Educational Technology*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/978111917498>

- Ward, P. L., & Schmitt, N. J. (2018). The impact of technology in education: A cross-national study. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(4), 91-101. <https://doi.org/10.1007/10.1080/20402355.2018.1475349>
- Zepeda, S. J., & Deal, T. E. (2020). *Educational Leadership: Context, Strategy, and Perspective*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429029809>