



Kelayakan produk pengembangan tutorial aktivitas fisik bagi anak berkebutuhan khusus saat pandemi

The feasibility of developing a physical activity tutorial product for children with special needs during a pandemic

Abdul Rachman Syam Tuasikal¹, Dwi Cahyo Kartiko², Faridha Nurhayati³, Bayu Budi Prakoso⁴, Dwi Lorry Juniarisca⁵, Kolektus Oky Ristanto⁶
^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Surabaya
Email: rachmantuasikal@unesa.ac.id¹, dwicahyo@unesa.ac.id²,
faridhanurhayati@unesa.ac.id³, bayuprakoso@unesa.ac.id⁴,
dwijuniarisca@unesa.ac.id⁵, kolektusristanto@unesa.ac.id⁶

ABSTRAK

Kebutuhan aktivitas fisik menjadi isu terkini ketika aktivitas di luar rumah dibatasi selama pandemi. Tidak terkecuali untuk para anak berkebutuhan khusus (ABK) yang pada umumnya memiliki keterbatasan pada kecakapan fokus. Untuk itu, perlu dibuatkan media agar memicu ABK memiliki tingkat aktivitas fisik sekaligus melatih kecakapan fokus. Produk yang sedang diujicobakan adalah video tutorial yang dimuat dalam <https://fokusabk.com/> sebagai media aktivitas fisik untuk ABK. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan validitas dan kualitas <https://fokusabk.com/> ditinjau dari para ahli dan orang tua sehingga menjadi tanda kelayakannya digunakan sebagai mediator aktivitas fisik untuk ABK. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian sebanyak 6 ahli dan 10 orang tua subjek. Validasi produk menggunakan indikator dari *The Design of Instruction and Evaluation* dan untuk kualitas produk menggunakan indikator *Joint Committee on Standards for Educational Evaluation*. Analisis data menggunakan *content validity ratio* (CVR) dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para ahli dan orang tua memberikan penilaian terhadap produk yang dihasilkan dinyatakan valid (CVR= 0,92-1,00 > 0,3). Berdasarkan para orang tua sebagai subjek, produk hasil pengembangan memiliki kualitas baik sekali (81,2%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa <https://fokusabk.com/> layak digunakan sebagai mediator aktivitas fisik oleh ABK.

Kata kunci: tutorial, aktivitas fisik, anak berkebutuhan khusus.

*The need for physical activity has become a recent issue when outdoor activities are restricted during a pandemic. No exception for children with special needs who generally have limited focus skills. For this reason, it is necessary to create a media so that it triggers for children with special needs to have a level of physical activity as well as train focus skills. The product being tested is a video tutorial published on <https://fokusabk.com/> as a medium for physical activity for crew members. The purpose of this study is to describe the validity and quality of <https://fokusabk.com/> in terms of experts and parents so that it is a sign of its eligibility to be used as a mediator of physical activity for children with special needs. The research method used is descriptive quantitative. The research subjects were 6 experts and 10 parents. Product validation uses indicators from *The Design of Instruction and Evaluation* and for product quality uses indicators from the *Joint Committee on Standards for Educational Evaluation*. Data analysis used *content validity ratio* (CVR) and percentage. The results showed that the experts and parents gave an assessment of the resulting product was declared valid (CVR= 0.92-1.00 > 0.3). Based on the parents as the subject, the product development results have very good quality (81.2%). So it can be concluded that <https://fokusabk.com/> is suitable to be used as a mediator for physical activity by children with special needs.*

Key words: tutorials, physical activity, children with special needs



INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 22 Februari 2021
Disetujui : 26 Juni 2021
Tersedia secara *Online* Juni 2021
Doi:
<http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v20i2.10197>

Alamat Korespondensi:

Abdul Rachman Syam Tuasikal
Fakultas Ilmu Olahraga UNESA
Kampus Lidah Wetan
Alamat Jl. Lidah Wetan, Lakarsantri,
Surabaya, Jawa Timur 60213

PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki perkembangan dan kebutuhan yang berbeda-beda, terutama pada anak dengan kebutuhan khusus, atau yang lebih dikenal dengan ABK. Setiap ABK memiliki ciri yang berbeda, akan tetapi hampir semua dari mereka memiliki gangguan untuk tetap konsentrasi dan fokus (Maciver et al., 2018). Oleh karenanya, ABK biasanya diberikan tindakan khusus untuk melatih dan meningkatkan ketajaman fokus dan konsentrasinya.

Latihan tersebut biasanya banyak diberikan di sekolah khusus ABK dan dilanjutkan lebih intensif di rumah. Akan tetapi, pada awal tahun 2020, Indonesia dan seluruh dunia mengalami perubahan secara drastis sejak *Covid-19* menyerang. *Coronavirus Disease 2019* atau yang dikenal dengan *Covid-19* telah membuat geger dunia. Sejak 30 Januari 2020, WHO menyatakan darurat *Covid-19* secara internasional (Harapan et al., 2020) dan sejak 11 maret 2020 dinyatakan sebagai pandemi (AJMC Staff, 2021). Pandemi *Covid-19* ini membuat seluruh negara mengeluarkan kebijakan yang mengharuskan warga negaranya untuk tinggal di rumah, atau yang lebih dikenal dengan "stay at home" karena harus menjaga jarak antara satu dengan yang lainnya. Hal ini menyebabkan para penyandang ABK tidak bisa ke sekolah dan mendapatkan tindakan latihan aktivitas fisik dalam rangka meningkatkan fokus dan konsentrasi seperti biasanya.

Kondisi tersebut akan semakin diperparah dengan fakta bahwa para ABK cenderung memiliki kebiasaan hidup pasif yang tinggi (Bentzen et al., 2021). Hal ini tentu saja meresahkan para pendamping para penyandang ABK, karena apa yang sudah dilatihkan sebelumnya tidak bisa dilanjutkan, sehingga tingkat aktivitas fisik yang awalnya juga untuk meningkatkan konsentrasi dan fokus bisa saja menurun dan terganggu. Bahkan tidak jarang diantaranya yang emosinya tidak terkendali akibat kondisi saat pandemi *Covid-19* meningkatkan risiko rendahnya kesehatan mental para ABK (Okoro et al., 2021). Oleh karenanya, diperlukan suatu pemberian tindakan latihan yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, yang tentunya dengan mudah dilakukan di bawah atau tanpa pengawasan pendamping.

Tindakan latihan yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja ini tentunya juga harus mudah dan menyenangkan untuk dilakukan. Latihan aktivitas yang *fun* ini merupakan serangkaian kegiatan yang kreatif dan

hampir semua aktivitas kreatif bisa menjadi terapi bagi para penyandang ABK (Thorpe, 2020). Pemberian latihan ini menjadi tantangan yang menarik ketika secara empiris terbukti bahwa beberapa orang tua ABK memiliki sifat eksklusif dan stigma negatif yang berdampak pada rendahnya partisipasi ABK dalam aktivitas fisik (McGarty et al., 2021). Untuk itu, perlu media yang cocok dalam memberikan dukungan kepada orang tua sehingga mereka mengurangi sifat eksklusif sehingga ABK dapat tetap melakukan aktivitas fisik di masa *pandemic*. Menyesuaikan dengan kondisi pembelajaran saat ini, latihan kreatif dan *fun* yang sudah terbiasa dilakukan oleh guru melalui pembelajaran jarak jauh, juga sangat memungkinkan jika diakses melalui *website*.

Website dipilih sebagai mediator aktivitas fisik kepada ABK karena mudah diakses secara ringan dengan cepat menggunakan *browser* dibantu oleh sambungan internet atau intranet menuju *server*. Selain itu, keuntungan lainnya, dari penggunaan *website* yaitu: (1) proses *update* cepat; (2) diakses dengan non-instalasi atau langsung dapat diakses melalui *browser*; (3) sistem operasi fleksibel; (4) *multiplatform*. Dengan mempertimbangkan hal tersebut maka akan memberikan kemudahan bagi pengembang *website* dan pengguna *website*.

Dengan mengikuti tutorial melakukan latihan yang *fun* melalui *website*, mereka diyakini bisa berlatih *focus* dan konsentrasi pikiran sehingga mereka tetap juga bisa belajar beraktivitas di dalam rumah dan pada akhirnya, tubuh akan menghasilkan hormon *endorfin* dan imun mereka akan meningkat sehingga tidak mudah terjangkiti *Covid-19*. Lebih spesifiknya, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan tutorial yang bisa melatih dan meningkatkan *focus* dan konsentrasi para ABK melalui pengembangan *website*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan pengembangan tutorial latihan *fun concentration and focus* untuk ABK yang tergabung dalam komunitas *Special Olympics Indonesia (SOINA)* di Surabaya, dan lebih lanjut menjawab perumusan masalah sebagai berikut:

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, yaitu penelitian yang menjelaskan proses penelitian menggunakan data-data secara kuantitatif (Fraenkel et al., 2012). Subjek penelitian sebanyak 6 ahli yang terdiri atas 3 orang ahli di bidang anak berkebutuhan khusus dan pendidikan jasmani adaptif, 3 orang ahli lagi adalah 1 orang tua berpendidikan S2 Pendidikan Olahraga, 1 orang berpendidikan tingkat pendidikan dasar dan menengah, 1 orang tua tidak lulus sekolah dasar. Subjek uji coba produk sebanyak 10 orang tua perempuan dipilih secara *purposive sampling* dengan kriteria yaitu: (1) orang tua perempuan yang mendampingi anak bermain; (2) berpendidikan di tingkat perguruan tinggi, sekolah dasar dan menengah, dan

tidak lulus sekolah dasar dengan proporsi yang seimbang. Validasi produk menggunakan indikator *The Design Of Instruction and Evaluation* dengan lima aspek penilaian yaitu: (1) materi; (2) konten pendidikan; (3) tulisan; (4) layanan interaktif; (5) penggunaan produk (Rabinowitz et al., 2004). Penilaian kualitas produk menggunakan indikator *Joint Committee on Standards for Educational Evaluation* dengan 4 aspek penilaian, yaitu: *utility, feasibility, accuracy, and propriety* (Yarbrough, 2017). Analisis data menggunakan *content validity ratio* (CVR) dengan taraf konsultasi sebesar 0,3 (Ayre & Scally, 2014) dan kualitas produk menggunakan rumus persentase sekaligus sebagai kategori standar (Maksum, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dan pembahasan terdiri atas dua bagian, yaitu: (1) hasil analisis isian instrumen penelitian oleh para ahli; dan (2) hasil analisis isian instrumen penelitian oleh para orang tua sebagai subjek.

Uji Validasi Produk Pengembangan

Instrumen yang digunakan dalam tahap ini adalah instrumen untuk validasi produk yang digunakan oleh para ahli. Instrumen diadopsi dari buku *"The Design of Instruction and Evaluation: Affordances of Using Media and Technology"* karangan Rabinowitz, Blumberg, and Everson (2004). Instrumen tersebut selanjutnya diberikan kepada 3 ahli di bidang disabilitas dan pendidikan. Selain itu, 3 orang tua dengan rincian: 1 orang tua tidak tamat sekolah dasar, 1 orang tua sekolah di tingkat sekolah menengah, dan 1 orang tua berpendidikan tinggi. Hasil analisis dikonsultasikan dengan kriteria validasi pengukuran menggunakan *Content validity ratio* (CVR) dengan nilai kritis 0,3 (Ayre & Scally, 2014). Hasil pengukuran seperti dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi oleh Ahli dan Orang Tua

Pernyataan	Content Validity Ratio (CVR)	Keterangan
1. Materi	1,00	Valid
1.1. Materi yang tersedia telah memenuhi syarat agar menarik bagi anak disabilitas intelektual.	1,00	Valid
1.2. Sajian materi telah memenuhi syarat untuk dapat menumbuhkan atensi anak disabilitas intelektual.	1,00	Valid
1.3. Materi telah diatur dalam konteks pelajaran yang berhubungan dengan konten pendidikan	1,00	Valid

Pernyataan	Content Validity Ratio (CVR)	Keterangan
yang menarik bagi anak disabilitas intelektual.		
1.4. Tampilan visual materi telah cukup untuk dapat memaksimalkan daya tarik anak disabilitas intelektual.	1,00	Valid
1.5. Narasi, humor, permainan, atau dalam bentuk lainnya cukup untuk dapat meningkatkan ketertarikan anak disabilitas intelektual.	1,00	Valid
2. Konten Pendidikan	1,00	Valid
2.1. Konten telah cukup mendidik untuk anak disabilitas intelektual dengan tingkatan usia 10-15 tahun.	1,00	Valid
2.2. Konten telah cukup mendidik untuk anak disabilitas intelektual.	1,00	Valid
2.3. Pesan pendidikan yang ada memungkinkan dapat disimpulkan oleh anak disabilitas intelektual.	1,00	Valid
2.4. Konten memungkinkan telah disajikan secara sederhana bagi anak disabilitas intelektual.	1,00	Valid
2.5. Bahan yang ada sudah memungkinkan konkret bagi anak disabilitas intelektual.	1,00	Valid
3. Tulisan	0,92	Valid
3.1. Tulisan memungkinkan mudah dibaca oleh anak disabilitas intelektual.	1,00	Valid
3.2. Ukuran tulisan sudah sesuai untuk anak disabilitas intelektual.	0,67	Valid
3.3. Warna tulisan dan background sudah cukup kontras untuk memudahkan anak disabilitas intelektual.	1,00	Valid
3.4. Tata letak tulisan telah cukup memudahkan anak disabilitas intelektual.	1,00	Valid
4. Layanan Interaktif	0,92	Valid
4.1. Layanan interaktif memungkinkan dapat digunakan oleh anak disabilitas intelektual usia 10-15 tahun.	1,00	Valid
4.2. Control device memungkinkan dapat dikontrol secara fisik oleh anak disabilitas intelektual.	1,00	Valid
4.3. Icon navigasi sudah jelas, konsisten, dan mudah dipahami oleh anak disabilitas intelektual.	0,67	Valid
4.4. Penempatan "hot-spot" mudah ditemukan dan digunakan oleh anak disabilitas intelektual.	1,00	Valid
5. Penggunaan Produk	1,00	Valid

Pernyataan	Content Validity Ratio (CVR)	Keterangan
5.1. Dapat membantu anak disabilitas intelektual dalam menentukan target aktivitas fisik.	1,00	Valid
5.2. Produk dapat memfasilitasi orang tua dalam mendampingi anak disabilitas intelektual beraktivitas.	1,00	Valid
Total	0,97	Valid

Berdasarkan Tabel 1, dapat dijelaskan hasil analisis CVR bahwa pada aspek Materi, nilai CVR sebesar 1 dinyatakan layak. Pada aspek Konten Pendidikan, nilai CVR sebesar 1 dinyatakan layak. Pada aspek Tulisan, nilai CVR sebesar 0,92 dinyatakan layak. Pada aspek Layanan Interaktif, nilai CVR sebesar 92 dinyatakan layak. Pada aspek Penggunaan Produk, nilai CVR sebesar 1 dinyatakan layak. Dari lima aspek tersebut rata-rata nilai CVR sebesar 0,97 dinyatakan layak.

Kualitas Product: Utility, Feasibility, Accuracy, and Propriety

Tutorial yang sudah ditampilkan dalam alamat *website* yang digunakan sebagai tempat tutorial hasil penelitian adalah <http://fokusabk.com/> selanjutnya para orang tua diminta untuk menilai kualitas produk menggunakan angket tertutup dan terbuka. Validasi pengukuran menggunakan *Content validity ratio* (CVR) dengan nilai kritis 0,3 (Ayre & Scally, 2014), sedangkan kualitas produk dikategorikan menggunakan proporsi standar sebagai berikut:

- 0% ≤ kurang sekali ≤ 20%;
- 20% < kurang ≤ 40%;
- 40% < cukup ≤ 60%;
- 60% < baik ≤ 80%;
- 80% < baik sekali ≤ 100%.

Hasil analisis angket tertutup seperti pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pengukuran Kualitas Produk Hasil Pengembangan

Pernyataan	CVR	Persentase	Keterangan
1. Kegunaan (Utility)	1	83,30%	Baik sekali
1.1. Tutorial ini dibutuhkan untuk anak disabilitas intelektual.	1	83,30%	Baik sekali
1.2. Tutorial ini dibutuhkan oleh anak disabilitas intelektual.	1	90,00%	Baik sekali

Pernyataan	CVR	Persentase	Keterangan
1.3. Tutorial ini bermanfaat bagi anak disabilitas intelektual.	1	83,30%	Baik sekali
1.4. Tutorial ini dapat memotivasi anak disabilitas intelektual untuk beraktivitas fisik agar senang dan melatih konsentrasi	1	90,00%	Baik sekali
1.5. Tutorial ini memiliki kualitas yang cukup untuk anak disabilitas intelektual beraktivitas.	1	86,70%	Baik sekali
1.6. Tutorial ini sangat sesuai dengan perkembangan IPTEK	1	73,30%	Baik sekali
1.7. Tutorial ini bisa menjadi solusi untuk melatih konsentrasi anak disabilitas intelektual tetap seimbang.	1	76,70%	Baik sekali
2. Kelayakan (<i>Feasibility</i>)	1	79,00%	Baik
2.1. Tutorial ini memuat kejelasan prosedur pelaksanaan yang jelas kepada para penggunanya.	1	76,70%	Baik
2.2. Tutorial ini layak untuk diterapkan kepada anak disabilitas intelektual.	1	80,00%	Baik sekali
2.3. Prosedur pelaksanaan Tutorial ini, secara teknis layak digunakan untuk anak disabilitas intelektual.	1	73,30%	Baik
2.4. Menu yang ada dalam Tutorial ini, layak digunakan oleh anak disabilitas intelektual.	1	76,70%	Baik
2.5. Aktivitas yang ada dalam Tutorial ini layak digunakan oleh anak disabilitas intelektual.	1	80,00%	Baik sekali
2.6. Bahasa yang digunakan dalam Tutorial ini, mudah dipahami penggunanya.	1	86,70%	Baik sekali
2.7. Alokasi waktu yang digunakan dalam Tutorial ini efisien.	1	80,00%	Baik sekali
3. Ketepatan (<i>Accuracy</i>)	1	81,40%	Baik sekali
3.1. Tutorial ini tepat digunakan untuk memberikan latihan konsentrasi kepada anak disabilitas intelektual.	1	76,70%	Baik
3.2. Tutorial ini tepat sasaran untuk meningkatkan konsentrasi anak disabilitas intelektual.	1	83,30%	Baik sekali
3.3. Prosedur dalam Tutorial ini tepat untuk mencapai tujuan.	1	86,70%	Baik sekali
3.4. Skenario kegiatan dalam Tutorial ini dapat meningkatkan motivasi berlatih konsentrasi anak disabilitas intelektual.	1	80,00%	Baik sekali
3.5. Isi kegiatan dalam Tutorial ini tepat, sesuai dengan karakteristik anak disabilitas intelektual.	1	83,30%	Baik sekali
3.6. Bahasa yang digunakan dalam Tutorial ini, tepat bagi orang tua dan anak	1	83,30%	Baik sekali

Pernyataan	CVR	Persentase	Keterangan
disabilitas intelektual.			
3.7. Jumlah waktu yang digunakan untuk melakukan latihan konsentrasi tepat, sesuai kapasitas anak disabilitas intelektual.	1	76,70%	Baik
4. Kesopanan (<i>Propriety</i>)	0,96	81,20%	Baik sekali
4.1. Tutorial ini etis digunakan kepada anak disabilitas intelektual.	0,8	73,30%	Baik
4.2. Bahasa yang digunakan dalam Tutorial ini cukup sopan	1	86,70%	Baik sekali
4.3. Kegiatan yang diberikan bernilai positif bagi anak disabilitas intelektual.	1	86,70%	Baik sekali
4.4. Tutorial ini menghargai anak disabilitas intelektual sebagai individu.	1	76,70%	Baik
4.5. Penerapan Tutorial kepada anak disabilitas intelektual sangat manusiawi.	1	86,70%	Baik sekali
Total	0,99	81,20%	Baik sekali

Berdasarkan hasil analisis data yang diberikan oleh orang tua, produk hasil pengembangan dinyatakan valid dengan nilai rata-rata CVR sebesar $0,99 > 0,3$ dengan rentang nilai CVR pada aspek *utility*, *feasibility*, *accuracy*, and *propriety* sebesar 0,96-1,00. Berdasarkan penilaian orang tua, kualitas produk hasil pengembangan masuk dalam kategori baik sekali (81,2%) dengan rincian kualitas pada aspek *utility* adalah baik sekali (83,3%), kualitas pada aspek *feasibility* adalah baik (79%), kualitas pada aspek *accuracy* adalah baik sekali (81,4%), kualitas pada aspek adalah *propriety* (81,2%).

Pembahasan

Hasil uji coba produk pengembangan media aktivitas fisik untuk ABK saat masa pandemi yaitu valid atau tepat digunakan sebagai mediator aktivitas fisik bagi ABK. Hal tersebut disimpulkan berdasarkan penilaian para ahli dan orang tua. Selain itu, para orang tua menyatakan bahwa produk hasil pengembangan memiliki kualitas baik sekali. Penggunaan sistem evaluasi produk melalui uji coba sangat cocok dalam menentukan validitas dan kualitas produk hasil pengembangan. Seperti yang telah dilakukan oleh [Dinata et al. \(2020\)](#) mengevaluasi model pembelajaran menggunakan instrumen serupa untuk mendapatkan validitas dan kualitas dari hasil pengembangan mereka.

Mestinya, secara empiris pendapat para orang tua dan para ahli telah cukup memberikan penguatan bahwa produk hasil pengembangan ini layak. Hasil penelitian ini menambah bukti bahwa media berbasis *website* memang memiliki keunggulan sebagai media yang dapat digunakan oleh para orang tua dalam memberikan layanan khusus kepada para ABK. Seperti hasil penelitian oleh [Nobakht et al. \(2020\)](#) menunjukkan bahwa pelatihan berbasis *website*

dalam memberikan perlakuan orang tua kepada ABK memberikan dampak signifikan pada kesehatan fisik dan kualitas hidup. Model pengembangan *website* dalam memfasilitasi ABK dalam meningkatkan aktivitas gerak berbasis pembelajaran jarak jauh sehingga orang tua dan ABK secara bersama-sama saling bersinergi dalam mengatur aktivitas fisik melalui mediator ini. Masih dalam rangka memperkuat keunggulan model *website*, *e-health* terbukti memberikan peningkatan kebiasaan hidup sehat (termasuk peningkatan aktivitas fisik) kepada para anak berkebutuhan khusus (Wingo et al., 2020). Penelitian tersebut melanjutkan penjelasannya bahwa kompleksitas penggunaan teknologi bagi ABK sangat perlu diperhatikan bahwa orang tua harus terlibat aktif dalam memandu anak mereka dalam memanfaatkan media tersebut.

Peran orang tua memang benar-benar menjadi kunci utama dalam memandu ABK dalam membentuk kebiasaan, termasuk aktivitas fisik. Hasil *systematic review* menyatakan bahwa orang tua mungkin dapat memberikan dampak pada kebiasaan aktivitas fisik para ABK, walaupun belum ada penelitian yang menyatakan terdapat pengaruh signifikan orang tua terhadap kebiasaan aktivitas fisik para ABK (Ku & Rhodes, 2020). Akan tetapi, pada kondisi pandemi *Covid-19* jelas terbukti bahwa kebiasaan orang tua (keluarga) memberikan dampak signifikan terhadap kebiasaan ABK akibat interaksi antara keduanya sangat tinggi di masa *lockdown* atau pembatasan aktivitas di luar rumah (Cacioppo et al., 2021). Beberapa penelitian menyebutkan bahwa orang tua telah memiliki motif tertentu dalam melibatkan ABK dalam aktivitas fisik, namun rendahnya program, waktu, dan jenis kecacatan anak berdampak negatif terhadap partisipasi aktivitas fisik. Sehingga orang tua menyarankan perlunya pelatihan yang diberikan oleh para profesional agar para orang tua dapat memenuhi syarat dalam membantu ABK dalam meningkatkan partisipasi aktivitas fisik (Columna et al., 2020).

Peran orang tua saja terbukti belum cukup dalam mendukung para ABK dalam melakukan aktivitasnya. Perlu latihan profesional sehingga mereka mendapatkan pengaturan yang ideal dalam memberikan program terhadap para ABK. Pada kondisi pandemi *Covid-19* saat ini, pelatihan langsung jelas sulit dilakukan untuk itu, solusi pemberian *video tutorial* menjadi pilihan tepat dalam memfasilitasi para orang tua dalam mengusahakan partisipasi ABK dalam aktivitas fisik. Akhir-akhir ini *video tutorial* telah berkembang dalam berbagai hal sampai pada bentuk *active video games* dan lain sebagainya untuk mengatasi keterbatasan interaksi langsung sehingga model ini mungkin menjadi efektif dalam memberikan aktivitas gerak dengan mengurangi interaksi langsung (Garzotto & Gelsomini, 2016). Sehingga dapat mewujudkan program pelatihan aktivitas fisik di rumah berdasarkan pedoman aktivitas fisik

terkini dan prinsip-prinsip perubahan perilaku untuk memperbaiki gejala dan masalah kesehatan (Adamson et al., 2016).

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan para ahli dan orang tua, produk yang dihasilkan dinyatakan valid ($CVR = 0,92-1,00 > 0,3$). Berdasarkan para orang tua, produk hasil pengembangan memiliki kualitas baik sekali (81,2%). Berdasarkan pembahasan penggunaan *website* (<https://fokusabk.com/>) sebagai tempat *video tutorial* sangat tepat agar dapat diakses dengan mudah oleh para pengguna. Akan tetapi, sebagai catatan penting penelitian ini adalah orang tua diminta untuk selalu terlibat dalam aktivitas ABK dalam penggunaan media ini agar produk pengembangan dapat digunakan secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adamson, B. C., Learmonth, Y. C., Kinnett-Hopkins, D., Bohri, M., & Motl, R. W. (2016). Feasibility Study Design and Methods for Project GEMS: Guidelines for Exercise in Multiple Sclerosis. *Contemporary Clinical Trials*, 47, 32–39. <https://doi.org/10.1016/j.cct.2015.12.002>
- AJMC Staff. (2021, January 2). *A Timeline of COVID-19 Developments in 2020*. <https://www.ajmc.com/view/a-timeline-of-covid19-developments-in-2020>
- Ayre, C., & Scally, A. J. (2014). Critical Values for Lawshe's Content Validity Ratio: Revisiting the Original Methods of Calculation. *Measurement and Evaluation in Counseling and Development*, 47(1), 79–86. <https://doi.org/10.1177/0748175613513808>
- Bentzen, M., Brurok, B., Roeleveld, K., Hoff, M., Jahnsen, R., Wouda, M. F., & Baumgart, J. K. (2021). Changes in Physical Activity and Basic Psychological Needs Related to Mental Health Among People With Physical Disability During the Covid-19 Pandemic in Norway. *Disability and Health Journal*, 101126. <https://doi.org/10.1016/j.dhjo.2021.101126>
- Cacioppo, M., Bouvier, S., Bailly, R., Houx, L., Lempereur, M., Mensah-Gourmel, J., Kandalaft, C., Varengue, R., Chatelin, A., Vagnoni, J., Vuillerot, C., Gautheron, V., Dinomais, M., Dheilily, E., Brochard, S., & Pons, C. (2021). Emerging Health Challenges for Children With Physical Disabilities and Their Parents During The COVID-19 Pandemic: The ECHO French Survey. *Annals of Physical and Rehabilitation Medicine*, 64(3), 101429. <https://doi.org/10.1016/j.rehab.2020.08.001>

- Columna, L., Prieto, L., Elias-Revollado, G., & Haegele, J. A. (2020). The Perspectives of Parents of Youth With Disabilities Toward Physical Activity: A Systematic Review. In *Disability and Health Journal* (Vol. 13, Issue 2, p. 100851). Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/j.dhjo.2019.100851>
- Dinata, V. C., Priambodo, A., Hariyanto, A., Ristanto, K. O., & Prakoso, B. B. (2020). Evaluasi Penerapan Blended Learning Berdasarkan Kualitas Model dan Motivasi Belajar Mahasiswa-Athlet. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(2), 407–422. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i2.14462
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research In Education* (6th ed.). New York: Mc Graw Hill.
- Garzotto, F., & Gelsomini, M. (2016). Integrating Virtual Worlds and Mobile Robots in Game-Based Treatment for Children with Intellectual Disability. In *Virtual Reality Enhanced Robotic Systems for Disability Rehabilitation* (p. 16). <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-9740-9.ch005>
- Harapan, H., Itoh, N., Yufika, A., Winardi, W., Keam, S., Te, H., Megawati, D., Hayati, Z., Wagner, A. L., & Mudatsir, M. (2020). Coronavirus Disease 2019 (COVID-19): A Literature Review. *Journal of Infection and Public Health*. <https://doi.org/10.1016/j.jiph.2020.03.019>
- Ku, B., & Rhodes, R. E. (2020). Physical Activity Behaviors in Parents of Children With Disabilities: A Systematic Review. *Research in Developmental Disabilities*, 107, 103787. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103787>
- Maciver, D., Hunter, C., Adamson, A., Grayson, Z., Forsyth, K., & McLeod, I. (2018). Supporting Successful Inclusive Practices for Learners With Disabilities in High Schools: A Multisite, Mixed Method Collective Case Study. *Disability and Rehabilitation*, 40(14), 1708–1717. <https://doi.org/10.1080/09638288.2017.1306586>
- Maksum, A. (2018). *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- McGarty, A. M., Westrop, S. C., & Melville, C. A. (2021). Exploring Parents' Experiences of Promoting Physical Activity for Their Child With Intellectual Disabilities. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, 34(1), 140–148. <https://doi.org/10.1111/jar.12793>
- Nobakht, Z., Rassafiani, M., Hosseini, S. A., & Hosseinzadeh, S. (2020). A Web-Based Daily Care Training to Improve the Quality of Life Of

Mothers Of Children With Cerebral Palsy: A Randomized Controlled Trial.
Research in Developmental Disabilities, 105, 103731.
<https://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103731>

Okoro, C. A., Strine, T. W., McKnight-Eily, L., Verlenden, J., & Hollis, N. T. D. (2021). Indicators of Poor Mental Health and Stressors During the COVID-19 Pandemic, by Disability Status: A Cross-Sectional Analysis. *Disability and Health Journal*, 101110. <https://doi.org/10.1016/j.dhjo.2021.101110>

Rabinowitz, M., Blumberg, F. C., & Everson., H. T. (2004). *The Design Of Instruction and Evaluation: Affordances of Using Media and Technology*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Thorpe, J. (2020). *How Art Helps Your Mental Health, According To Experts*. <https://www.bustle.com/p/how-art-helps-your-mental-health-according-to-experts-22766875>

Wingo, B. C., Yang, D., Davis, D., Padalabalanarayanan, S., Hopson, B., Thirumalai, M., & Rimmer, J. H. (2020). Lessons Learned From a Blended Telephone/E-Health Platform for Caregivers in Promoting Physical Activity and Nutrition in Children With a Mobility Disability. *Disability and Health Journal*, 13(1), 100826. <https://doi.org/10.1016/j.dhjo.2019.100826>

Yarbrough, D. B. (2017). Developing the Program Evaluation Utility Standards: Scholarly Foundations and Collaborative Processes. *Canadian Journal of Program Evaluation*, 31(3), 284–304. <https://doi.org/10.3138/cjpe.349>