

PENGEMBANGAN MEDIA HAPPY BODY UNTUK PEMBELAJARAN IPA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Suwahono Suwahono

UIN Walisongo Semarang

Korespondensi penulis: Suwahono@walisongo.ac.id

***Abstract.** This research was conducted using a 4D development model which was integrated with Luther's development model. The subjects of this study were first grade elementary school students in the Kendal area. Data collection techniques that focus on three things are validity, obtained through validation by the validator; effectiveness, obtained through learning outcomes and student responses to learning media; practicality, obtained from the assessment instrument by the validator. The results showed that the average value of the validity was 0.92. the procedure for using the happy body learning media is very good with an average total score of 3.66. The implementation of happy body media for students who achieve completeness increases to 28 students or 93%.*

***Keywords:** Development, Happy Body, Learning media.*

Abstrak. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang diintegrasikan dengan model pengembangan Luther. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD di wilayah Kendal. Teknik pengumpulan data yang berfokus ada tiga hal yaitu kevalidan, diperoleh melalui validasi oleh validator; keefektifan, diperoleh melalui hasil belajar dan respon siswa terhadap media pembelajaran; kepraktisan, diperoleh dari instrumen penilaian oleh validator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kevalidan yaitu 0.92. prosedur penggunaan media Pembelajaran happy body sudah sangat baik dengan rata-rata total skor sebesar 3,66. Implementasi media happy bodi terhadap Siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 28 siswa atau 93%.

Kata kunci: Pengembangan, Happy Body, Media pembelajaran.

LATAR BELAKANG

Guru seharusnya lebih kreatif dan menarik dalam menyusun dan menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini berbeda dengan hasil penelitian Oktavia (2014) yang menyatakan bahwa banyak guru yang belum kreatif. Pembelajaran yang menumbuhkan semangat dan menarik akan meningkatkan hasil belajar siswa (Sawyer, 2004).



Gambar 1. Media Happy Body yang dibuat oleh peneliti
(sumber Dokumen peneliti)

Media Happy Body merupakan sebuah media yang tidak diproyeksikan (non projected media). Happy Body merupakan sebuah model tiruan dari bentuk tubuh manusia yang terbuat dari kardus bekas. Kardus tersebut dibentuk seperti tubuh manusia. Mempunyai anggota tubuh seperti manusia tetapi berukuran lebih kecil. Kardus yang sudah berbentuk tubuh manusia di gambar bagian-bagian tubuhnya dan di beri warna agar lebih menarik.

Peneliti memberi nama Happy Body karena sesuai dengan materi pembelajaran yaitu mengenal anggota tubuh dan kegunaannya serta perawatannya. Kata Happy berarti senang. Jika siswa kelas I merawat tubuhnya dengan baik maka badannya akan bersih, jika badannya bersih maka badannya akan sehat dan bila tubuhnya sehat maka anak akan selalu senang, happy. Body berarti badan. Media Happy Body merupakan rangkaian dari sebuah tujuan agar anak mau merawat tubuhnya dengan baik sehingga anak akan sehat dan selalu senang.

Pembuatan media happy body tidak terlepas dari karakter Siswa SD terutama kelas 1 yang jadi subyek penelitian ini. Karakteristik anak kelas 1 SD diantaranya senang bermain, senang bergerak senang berkelompok dan mencoba sesuatu secara langsung. Karakteristik senang bermain menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan

pendidikan yang bermuatan permainan. Media happy body dirancang karena dalam penerapannya memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya.

Karakteristik anak kelas 1, adalah senang bergerak, orang dewasa dapat duduk berjam-jam belajar di depan komputer, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, media happy body merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. Hal ini karena Menyuruh anak untuk duduk rapi untuk jangka waktu yang lama, dirasakan anak sebagai siksaan.

Media Happy body juga mengharuskan siswa untuk bergaul dengan teman sebaya, anak dapat belajar aspek-aspek penting dalam proses sosialisasi seperti, belajar memenuhi aturan- aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar konsep IPA dengan kawan, belajar dengan media happy body menjadikan anak belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing secara sehat bersama teman-temannya, belajar bagaimana bekerja dalam kelompok, belajar keadilan dan demokrasi melalui kelompok. Karakteristik ini sesuai dengan penggunaan media happy body dan implikasi guru merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok. Proses penggunaan media happy body dengan cara Guru membentuk kelompok kecil dengan anggota 3-4 orang untuk mempelajari atau menyelesaikan suatu tugas menjelaskan bagian tubuh secara kelompok.



Gambar 2. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 siswa

Teori psikologi perkembangan kognitif, anak kelas 1 SD memasuki tahap operasi konkret (Kagan, et al, 1987). Anak kelas 1 Sd mulai belajar menghubungkan antara konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Anak belajar untuk membentuk konsep-konsep tentang fungsi badan, dan pelibatan anak secara langsung menimbulkan pengalaman luar biasa. Media happy body secara sederhana dengan memanfaatkan bahan bekas yang tentu saja tidak hanya bernilai pemanfaatan limbah juga pengajaran langsung, secara persis dengan apa yang dimiliki.

Materi mata pelajaran IPA kompetensi dasar mengenal anggota tubuh dan kegunaannya serta perawatannya memiliki komponen ajar diantaranya, 1) Bagian-bagian Anggota Tubuh Manusia yang meliputi; a) Bagian-bagian tubuh: Kepala, mata, telinga, hidung, mulut, tangan, kaki. b) Kegunaan bagian-bagian tubuh misalkan, mata untuk melihat, telinga untuk mendengar, mulut untuk berbicara, menyanyi, makan, hidung untuk bernafas, Kulit untuk melindungi tubuh, sebagai indera peraba, sebagai indera perasa, tangan untuk menulis, menangkap bola, memegang, membawa, bersalaman, bertepuk tangan, kaki untuk berjalan, berlari, menendang, melompat, mengayuh sepeda, lidah untuk berbicara, mengecap, merasakan rasa asin, manis, pedas dan pahit, rambut untuk melindungi kulit kepala, untuk keindahan. c) Cara merawat bagian tubuh; Mandi 2 kali pagi dan sore, Memakai air bersih, Memakai sabun. Cara merawat gigi dengan cara Menggosok gigi sehari 2 kali yaitu setelah makan dan sebelum tidur, Menggunakan pasta gigi. Cara merawat kuku, Cara merawat kaki Cara merawat rambut, Cara merawat mata, Cara merawat telinga. d) Benda-benda untuk merawat anggota tubuh, Kacamata untuk melindungi mata.

Memahami karakteristik siswa yang diajarnya merupakan hal yang tidak boleh dilupakan guru sekolah dasar karena anak yang berada di sekolah dasar masih tergolong anak usia dini, terutama di kelas rendah merupakan anak yang berada pada rentang usia dini (Leibowitz, & Dubowitz, 1981). Masa usia dini merupakan masa yang penting bagi kehidupan seseorang, seluruh potensi perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Letak SD Negeri 3 Bandengan berada di Desa Bandengan, Kecamatan Kendal, Kabupaten Kendal. Keberadaannya di utara Rumah Sakit Dr. Soewondo alun-alun kendal ke utara yaitu Jl Laut Kendal. Jumlah siswa kelas I ada 30 siswa terdiri dari 15 laki - laki dan 15 perempuan. Bahasa sehari hari siswa menggunakan bahasa

Jawa. Mereka biasa berkomunikasi baik di rumah maupun di sekolah. Akibatnya anak-anak mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia. Bila diajak berkomunikasi siswa dapat menangkap maksud pembicaraan, namun jika diminta untuk mengungkapkan secara lisan maupun tulisan mereka mengalami kesulitan.

Siswa kelas I SD Negeri 3 Bandengan rata-rata berumur 6 tahun. Pada kondisi awal siswa Kelas I SD Negeri 3 Bandengan mempunyai karakteristik yang beragam seperti pemalu, kasar, malas, tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan pelajaran, suka bicara dan suka bermain. Dilihat dari kemampuan IQ siswa SD Negeri 3 Bandengan dibawah rata-rata. Latar belakang orang tua SD Negeri 3 Bandengan sebagian besar bermata pencaharian nelayan dan bekerja di luar negeri (TKI). Keterbatasan ekonomi dan dukungan orang tua menjadi salah satu faktor penyebab prestasi belajar siswa kelas I SD Negeri 3 Bandengan kurang. Kondisi tersebut menjadikan peneliti merasa tertantang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 3 Bandengan mata pelajaran IPA mengenal anggota tubuh dan perawatannya semester I Tahun Pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan hasil penelitian relevan diatas dapat kita lihat bahwa masih banyaknya penelitian yang memfokuskan tentang pentingnya kegiatan bercerita dalam meningkatkan pemerolehan kosa kata, namun belum pada konteks. Kemampuan berbicara seperti anak belum mampu berkomunikasi dengan orang lain, belum mampu membedakan suara, belum mampu memahami perintah guru, belum mampu menggunakan bahasa tepat pada aturannya. Dilihat dari hasil penelitian relevan diatas perlu dilakukan penelitian tentang kemampuan berbicara pada anak usia dini. Hal inilah yang mendasari pengembangan media happy body yang dapat memberikan kontribusi terhadap permasalahan tersebut.

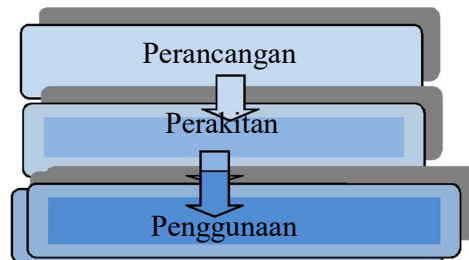
METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian ini, para pakar bidang media dan hasil pengembangan diaplikasikan pada 30 siswa kelas I SD Negeri 3 Bandengan Kecamatan Kendal di kelas I semester I SD Negeri 3 Bandengan Kecamatan Kendal Tahun Pelajaran 2017/2018 Model pengembangan tersebut. Pemilihan model pengembangan yang efektif menuntut kesesuaian antara pendekatan yang digunakan dengan produk yang akan

dihasilkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPA kelas 1 SD yang efektif dan dapat dipercaya. Pemikiran ini mendasari pemilihan model pengembangan yang akan digunakan untuk menemukan karakteristik media untuk anak kelas 1 SD.

Model Pengembangan yang akan direncanakan dalam penelitian ini mengikuti alur dari Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974) dikombinasikan dengan model Luther. Model pengembangan media kolaborasi ini disingkat 4P terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) Perancangan (2) Perakitan, (3) Pengujian dan (4) Penggunaan. Penerapan 4 langkah utama (tersaji dalam gambar 11) dalam penelitian tidak hanya merunut versi asli tetapi disesuaikan dengan karakteristik subyek.

Penyesuaian ini perlu dilakukan agar seiring dan ada kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran. hal ini penting karena penelitian ini mengembangkan sebuah media. Disamping itu model yang dikuti disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan dilapangan.



Alur utama pengembangan berdasarkan model kolaboratif antara Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974) dan Luther (Sutopo, 2003) Indeks validitas isi media pembelajaran Happy Body dihitung dengan formula Aiken (1985: 133), seperti terlihat pada rumus berikut.

$$V = \frac{\sum s}{[n(c-1)]}$$

Keterangan :

V = indeks validitas

^e s = jumlah skor

a media

^e n = jumlah rater

pernyataan

c = kumlah kategori rating

detail hitung

(Vhitung) dengan nilai tabel (Vtabel). Nilai validitas tabel (Vtabel) adalah nilai minimum indeks validitas isi berdasarkan jumlah rater (validator). Validator yang

melakukan penilaian mengenai konten media berjumlah 6 (enam) orang dengan keahlian yang berbeda-beda sesuai bidangnya. Selain itu jumlah skala rating pada lembar penilaian sebanyak 4 (empat) kategori.

Menurut aiken sebagai kriteria umum paling tidak $CVI > 0,78$. Hasil analisis untuk komponen konsep $> 0,7$, jadi konsep media dinyatakan valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas isi pada lembar telaah terdiri dari empat sub komponen sesuai dengan komponen media pembelajaran media Happy Body, yaitu meliputi komponen konsep media, desain media, pembuatan media, dan keterpakaian media. Adapun hasil dari kegiatan validitas isi yang telah dilakukan oleh expert (pakar) dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validitas Isi Instrumen

| Sub Komponen/Aspek | V_{tabel} | V_{hitung} | Ket. |
|------------------------------|-------------|--------------|-------|
| 1. Komponen konsep | | | |
| a. perencanaan konsep | 0,78 | 0,96 | Valid |
| b. orisinilitas konsep | 0,78 | 0,94 | Valid |
| Rerata Total | | 0,95 | Valid |
| 2. Desain media | | | |
| a. bahan baku media | 0,78 | 0,93 | Valid |
| b. green media, | 0,78 | 0,94 | Valid |
| c. kemurahan media | 0,78 | 0,95 | Valid |
| Rerata Total | | 0,94 | Valid |
| 3. Pembuatan Media | | | |
| a. Gampang ditiru, | 0,78 | 0,95 | Valid |
| b. Gampang dibuat, | 0,78 | 0,97 | Valid |
| c. peluang pengembangan, | 0,78 | 0,95 | Valid |
| Rerata Total | | 0,957 | Valid |
| 4. keterpakaian media | | | |
| a. kemudahan | 0,78 | 0,85 | Valid |
| b. kemenarikan | 0,78 | 0,99 | Valid |
| Rerata Total | | 0,92 | Valid |

(sumber data hasil penelitian yang diolah)

Berdasarkan Tabel 1 yang berisikan hasil validitas isi dapat dijelaskan sebagai berikut. Komponen konsep, jumlah butir untuk menggali komponen konsep yang meliputi perencanaan konsep dan orisinalitas konsep ada 12 butir, sedangkan jumlah

raters (n) = 6, dan number of rating categories (c) = 4. Data kemudian dianalisis dan berdasarkan Tabel 7 diperoleh nilai validitas aiken dengan rata-rata sebesar 0,95.

Desain Media, untuk menggali kekuatan desain media yang dikembangkan terdiri atas 3 faktor dengan jumlah butir pengungkit 11 butir sedangkan jumlah raters (n) = 6, dan number of rating categories (c) = 4. Data kemudian dianalisis dan berdasarkan Tabel 7 diperoleh nilai validitas aiken dengan rata-rata sebesar 0,94. Menurut aiken sebagai kriteria umum paling tidak $CVI > 0,78$. Hasil analisis semua butir pada pengungkit desain $> 0,78$. Jadi desain dinyatakan valid.

Pembuatan Media, salah satu hal yang patut diperhatikan dalam pembuatan media kemudahan ditiru untuk peminat, adanya green desain yaitu penggunaan media yang ramah lingkungan mudah untuk didaur ulang dan masih bisa dikembangkan menjadi produk yang lebih sempurna untuk masa yang akan datang. Jumlah butir yang untuk mengungkap hal ini terdiri atas 16 butir sedangkan jumlah raters (n) = 6, dan number of rating categories (c) = 4. Data kemudian dianalisis dan berdasarkan Tabel 7 diperoleh nilai validitas aiken dengan rata-rata sebesar 0,957. Menurut aiken sebagai kriteria umum paling tidak $CVI > 0,78$. Hasil analisis semua butir pada pembuatan $> 0,78$. jadi semua instrumen dinyatakan valid.

Keterpakaian media, kemudahan dan kemenarikan produk adalah aspek keterpakaian media. Presisi media menjadi hal utama dalam keterpakaian media, jumlah butir untuk mengungkap ini ada 10 butir sedangkan jumlah raters (n) = 6, dan number of rating categories (c) = 4. Data kemudian dianalisis dan berdasarkan Tabel 7 diperoleh nilai validitas aiken dengan rata-rata sebesar 0,92. Menurut aiken sebagai kriteria umum paling tidak $CVI > 0,78$. Jadi keterpakaian media dinyatakan valid. Selanjutnya, prosedur penggunaan dari media divalidasi oleh pakar (ahli dan pengguna model). Validasi kejelasan prosedur atau panduan penggunaan di hitung menggunakan menggunakan model dilakukan teknik Delphi dengan para pakar dan uji keterbacaan dengan para praktisi. Berdasarkan proses validasi pakar dan uji keterbacaan tersebut di atas, diperoleh hasil sebagai berikut.

a) Kejelasan Prosedur penggunaan

Kejelasan prosedur yang dimaksudkan adalah: a) kelengkapan komponen/ cakupan model (butir 1-4), b) kemanfaatan (butir 5-8), c) kepraktisan (butir 9-10), dan d)

keefektifan (butir 11). Penilaian menggunakan skala 1 sampai 4. Hasil penilaian prosedur media pembelajaran yang dikembangkan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Prosedur penggunaan Produk

| No | Aspek Penilaian | Rerata skor | Kategori |
|-------------------|--|-------------|-------------|
| 1 | Panduan penggunaan model disusun berdasarkan rujukan teori media pembelajaran | 3,48 | Sangat Baik |
| 2 | Tahapan penggunaan dipilih relevan dengan tahap proses pembelajaran anak | 3,88 | Sangat Baik |
| 3 | Media pembelajaran yang dikembangkan mampu menjawab permasalahan yang terkait dengan alternatif media pembelajaran saat ini | 3,56 | Sangat Baik |
| 4 | Media Pembelajaran yang dikembangkan memberikan kemanfaatan pada pelaksanaan pembelajaran IPA di SD Kelas 1 | 3,88 | Sangat Baik |
| 5 | Media Pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan peluang untuk terjadinya peningkatan kualitas pelaksanaan proses pembelajaran IPA di kelas | 3,8 | Sangat Baik |
| Rerata total skor | | 3,66 | Sangat Baik |

(sumber data hasil penelitian yang diolah)

Berdasarkan Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa prosedur penggunaan media Pembelajaran happy body sudah sangat baik dengan rata-rata total skor sebesar 3,66. Selain itu terdapat beberapa saran yang disampaikan oleh para pakar dan pengguna model peserta Dhelipi terhadap draft prosedur yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar (baku) perlu sangat diperhatikan dalam penyusunan instrumen.
2. Skor pilihan jawaban angket sebaiknya dalam bentuk kontinum.

3. Pembetulan ejaan bahasa Indonesia dan pembetulan beberapa kalimat.
4. Kriteria rerata skor perlu diperbaiki.
5. Sebaiknya evaluasi dilaksanakan secara berkelanjutan di setiap kelompok pelatihan guru PAI, agar lebih efektif dan efisien bagi pelaksanaan pelatihan.
6. Pemilihan redaksi kalimat setiap butir diusahakan yang mudah dipahami oleh peserta.
7. Kejelasan Panduan Model Evaluasi Program PGPAI

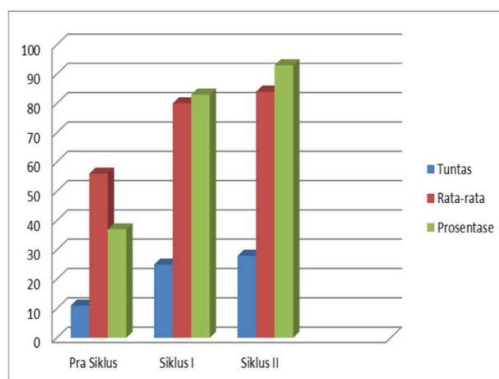
Implementasi penggunaan media Happy body menggunakan model penelitian tindakan kelas. Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I diikuti oleh 30 siswa. Terdapat 25 siswa yang mencapai ketuntasan sedangkan 5 siswa lainnya masih belum mencapai ketuntasan. Peningkatan yang terjadi sangat luar biasa karena pada awal pembelajaran sebelum perbaikan, hanya 11 siswa yang mencapai nilai ketuntasan. Hasil ketuntasan dapat dilihat pada Tabel 4. Peningkatan proses pembelajaran terlihat dari hasil pengamatan supervisor dan hasil belajar siswa. Pelaksanaan perbaikan dengan menggunakan media Happy Body dapat meningkatkan motivasi, ketertarikan, memudahkan siswa memahami pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II juga menggunakan media Happy body dan tes formatif yang disertai gambar sehingga memudahkan siswa dalam mengerjakan tes formatif. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada siklus 2 nilai rata-rata siswa 80 menjadi 84 dan prosentase ketuntasan dari 83% menjadi 93%.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

| Pra Siklus | | Siklus I | | Siklus II | |
|-----------------------|----------------|-----------------------|----------------|-----------------------|----------------|
| Ra ta- rat a | Prosen tase | Ra ta- rat a | Prosen tase | Ra ta- rat a | Prosen tase |
| 56 | 37% | 80 | 83% | 84 | 93% |

Grafik peningkatan hasil belajar siswa terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Peningkatan hasil belajar siswa terlihat pada data nilai yang dicapai oleh siswa dari pra siklus dengan siklus I sebagaimana terlihat pada tabel dan grafik diatas.

Siswa sebelum melakukan perbaikan memperoleh nilai rata-rata 56, nilai yang tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 0. Siswa yang mencapai nilai ketuntasan ada 11 siswa dan 19 siswa yang lainnya belum mencapai nilai ketuntasan. Prosentase yang didapat pada siklus I adalah 37%.

Pada siklus I siswa mengalami peningkatan yang sangat besar. Nilai rata-rata siswa adalah 80. Nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah adalah 60. Terdapat 25 siswa yang mencapai ketuntasan dan prosentase hasil belajar yang dicapai adalah 83% . Sedangkan pada siklus II, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Nilai rata-rata siswa menjadi 84, nilai tertinggi 100 dan terendah 60. Sebanyak 28 siswa mencapai nilai ketuntasan. Prosentase hasil belajar siswa adalah 93%. Hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dipengaruhi oleh penggunaan media Happy Body.

Media Happy Body memotivasi siswa, menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi tentang mengenal anggota tubuh dan kegunaannya serta perawatannya pada siswa kelas I semester 1.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kevalidan yaitu 0.92. prosedur penggunaan media Pembelajaran happy body sudah sangat baik dengan rata-rata total skor sebesar 3,66. Implementasi media happy bodi terhadap Siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 28 siswa atau 93% .

DAFTAR PUSTAKA

- Aiken, L. R. (1985). *Psychological testing and assessment*. Allyn & Bacon.
- Duncan, C., & Bell, T. (2015, November). A pilot computer science and programming course for primary school students. In *Proceedings of the Workshop in Primary and Secondary Computing Education* (pp. 39-48). ACM.
- Kagan, J., Reznick, J. S., & Snidman, N. (1987).
The physiology and psychology of behavioral inhibition in children. *Child development*, 1459-1473.
- Leibowitz, D., & Dubowitz, V. (1981). Intellect and behaviour in Duchenne muscular dystrophy. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 23(6), 577-590.
- Oktavia, Y. (2014). Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Bahana Manajemen Pendidikan*, 2(1), 808-815.
- Sawyer, R. K. (2004). Creative teaching: Collaborative discussion as disciplined improvisation. *Educational researcher*, 33(2), 12-20.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Thiagarajan, S. S. DS & Semmel, MI.(1974).
Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children.