Available online at: https://journal.uny.ac.id/index.php/jurnaldiklus

DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

Number: 2 (volume: 8), September 2024 - 146

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Potens Lokal Pada Pembelajaran Keterampilan Siswa Pendidikan Kesetaraan Paket C Kota Palembang

Shomedran [1*], Mega Nurrizalia [2], Yanti Karmila Nengsih [3]
[1,2,3]Universitas Sriwijaya
Jl. Masjid Al Gazali, Bukit Lama, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30128
E-mail: shomed16ut@gmail.com

Received: 12 August 2023; Revised: 30 August 2024; Accepted: 2 September 2024

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi pada pembelajaran keterampilan berbasis potensi lokal siswa Paket C yang dilihat dari kevalidan dan kepraktisannya. Jenis dari penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE dengan 5 (lima) tahap (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation),* namun penelitian ini dilakukan 4 (empat) tahapan saja yakni sampai pada *impletantation.* Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner, wawancara, dan observasi. Hasil pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi menunjukkan persentase sebesar 77,5% dengan kategori valid untuk ahli Bahasa Indonesia, kemudian validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 100% yang artinya sangat baik dan valid, selanjutnya hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 97,5% yang artinya juga sangat baik dan valid, dari tiga validator diperoleh skor rata-rata sebesar 91,66% yang artinya produk valid. Selanjutnya hasil uji coba produk untuk *one to one* diperoleh skor sebesar 98,33%, artinya produk sangat praktis, kemudian hasil uji coba *small group* memperoleh skor 99%, artinya sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa produk yang dihasilkan berada pada kategori valid dan sangat praktis untuk digunakan oleh siswa Paket C dalam menunjang proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran keterampilan berbasis potensi lokal.

Kata Kunci: media pembelajaran, video animasi, potensi lokal, paket c

Development of Local Potential-Based Animation Video Media in Learning Skills for Equivalent Education Package C Students Palembang City

Abstract

The aim of this research is to develop learning media in the form of animated videos for learning skills based on the local potential of Package C students as seen from their validity and practicality. The type of this research is development research with the ADDIE development model with 5 (five) stages (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), but this research was carried out in only 4 (four) stages, namely up to implementation. Data collection was carried out using questionnaires, interviews and observations. The results of developing learning media in the form of animated videos show a percentage of 77.5% with a valid category for Indonesian language experts, then material expert validation gets a score of 100%, which means very good and valid, then media expert validation results get a score of 97.5% which means it is also very good and valid, from the three validators an average score of 91.66% was obtained, which means the product is valid. Furthermore, the product trial results for one to one obtained a score of 98.33%, meaning the product was very practical, then the small group trial results obtained a score of 99%, meaning it was very practical. Based on these results, it can be said that the product produced is in the valid category and is very practical for use by Package C students to support the learning process, especially in learning skills based on local potential.

Keywords: learning media, animation videos, local potential, package c

How to Cite: Shomedran et al., (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Keterampilan Siswa Pendidikan Kesetaraan Paket C Kota Palembang. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah. 8(2).146-156.* doi: https://doi.org/10.21831/diklus.v8i2.76955

Copyright © 2024, Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran di mana warga belajar secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, Jannah & Atmojo (2022). Perkembangan pembelajaran dalam Pendidikan di era modern saat ini tidak terlepas dengan pelibatan teknologi informasi, salah satunya adalah media pembelajaran. Unsur penting lainnya dalam belajar yaitu guru atau tutor. Pendidik sebagai perencana pembelajaran dituntut mampu merancang pembelajaran yang memanfaatkan berbagai jenis media belajar yang sesuai agar terciptanya proses belajar pembelajaran secara efektif dan efisien. Saat ini perkembangan Informasi sangatlah dinamis, dan tuntutan pelayanan harus lebih efektif dan efisien, begitu juga dalam pelayanan pembelajaran yang seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat dirasakan dalam seluruh bidang dan aspek kehidupan tanpa terkecuali bidang pendidikan dan pembelajaran, Pratama & Shomedran (Irawan Pratama & Shomedran, 2023).

Salah satu pembelajaran Pendidikan Nonformal dengan melibatkan tutor yaitu pada Pendidikan kesetaraan. Idealnya seorang tutor merancang pembelajaran dengan baik, memanfaatkan sumber belajar dan mampu membuat media pembelajaran yang menarik. Tetapi, saat ini pembelajaran pendidikan kesetaraan Paket C masih banyak menggunakan modul yang telah disediakan, sehingga pembaharuan dan pelibatan teknologi belum begitu terasa. Berbagai permasalahan masih terjadi dalam proses belajar mengajar, di mana guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang dapat menarik perhatian siswa, guru masih menggunakan metode konvensional yang hanya menyampaikan materi mengacu pada buku teks dan modul. Dengan demikian, guru masih banyak menerangkan dengan metode ceramah yang lebih menekankan pada ketuntasan materi tanpa memperhatikan interaksi dari materi yang disampaikan. Keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh berbagai faktor salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara tutor dengan warga belajar dalam menyampaikan materi Oktaviara & Pahlevi (2019).

Perlunya media pembelajaran bagi peserta didik bukan saja dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang mereka miliki tetapi juga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat membangkitkan keinginan dan aktivitas belajar, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis berkaitan dengan pemahaman mereka, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret sampai yang abstrak, Anas (dalam Permatasari, 2019). Dengan kondisi ini maka sangat perlu dikembangkannya media belajar video animasi sebagai stimulus baru bagi warga belajar khususnya Pendidikan Kesetaraan paket C. terlebih bahwa pembelajaran yang terjadi di Pendidikan Nonformal cukup berbeda dengan Pendidikan Formal, baik dilihat dari karakteristik siswa, kemampuan siswa dan waktu belajar maka kehadiran media pembelajaran yang tepat dapat membantu mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu penyelenggara Pendidikan kesetaraan yaitu Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), yang merupakan wadah bagi masyarakat putus sekolah atau tidak sekolah untuk belajar menuntaskan wajib belajar. PKBM ini tersebar di berbagai daerah tanpa terkecuali di Sumatera Selatan, saat ini setidaknya terdapat 296 lembaga PKBM yang tersebar di Kabupaten/Kota dan di wilayah Ogan Ilir Sendiri terdapat 14 lembaga sedangkan kota Palembang terdapat 43 lembaga berdasarkan Data Pokok Pendidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi (https://dapo.kemdikbud.go.id/sp/1/110000) . Salah satu PKBM yang ada di Kota

Copyright © 2024 ,Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

Palembang yaitu PKBM Athree yang menjalankan program Pendidikan Kesetaraan Paket C atau Setara SMA. Adapun tujuan program kesetaraan untuk memberikan kesempatan yang seluas-luasnya bagi masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan sehingga memiliki kemampuan yang dapat berguna untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, (Pratiwi dkk., 2023).

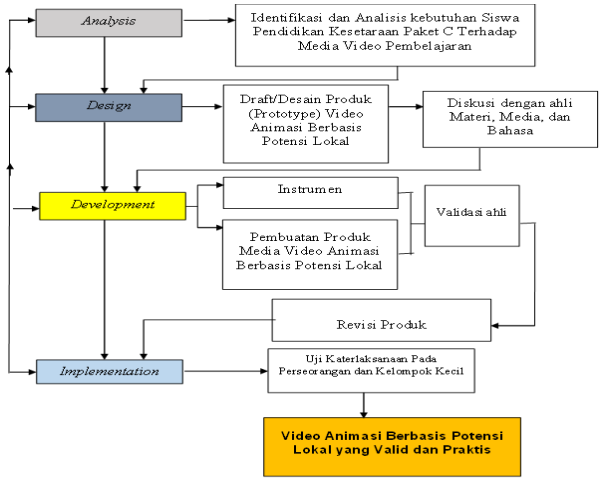
Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan serta penelusuran sumber literatur bahwa, saat ini pembelajaran keterampilan paket C di PKBM Athree memang sudah mengangkat potensi lokal sebagai bentuk pembelajaran keterampilan, akan tetapi penggunaan media pembelajaran masih sangat minim dan belum melibatkan teknologi seperti media video animasi belum dilakukan. Padahal jika pembelajaran berbasis potensi lokal diangkat dalam bentuk video pembelajaran yang interaktif sangat memungkinkan akan memberikan kemudahan bagi warga belajar Paket C dalam belajar. Alternatif pembelajaran yang menarik maka media belajar yang bernilai sangat diperlukan seperti media video animasi. Kebaharuan pada video ini yakni mengangkat potensi lokal sebagai sumber utama dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan vokasional pada peserta didik Pendidikan Kesetaraan Paket C.

Urgensi pada penelitian pengembangan media video animasi berbasis potensi lokal ini yakni dikarenakan masih minimnya bahan interaktif berbasis video pada pembelajaran Paket C, dimana selama ini masih banyak memakai modul pembelajaran mandiri, terlebih video animasi berbasis potensi lokal untuk pembelajaran keterampilan itu masih sangat jarang dijumpai. Adapun manfaat pada penelitian ini yakni dapat dijadikan sumber belajar yang menarik bagi peserta didik Paket C, bagi tutor maupun masyarakat secara umum.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development (R & D)*. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berbeda dengan penelitian pendidikan karena tujuan pengembangan adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan uji lapangan kemudian direvisi dan seterusnya (Nisa dkk., 2022). Penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach dalam Sugiyono (2020) yaitu ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation)* yang dimodifikasi sedemikian rupa sehingga sesuai dengan kebutuhan responden. Penelitian ini dilakukan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Athree Kota Palembang. Pada pelaksanaannya penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berbentuk angket/kuesioner, observasi dan wawancara. Analisis data digunakan dengan uji validitas kepada 3 (tiga) orang ahli yakni ahli Bahasa, ahli Materi dan ahli media serta analisis uji terbatas dan uji coba kelompok kecil untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video animasi berbasis potensi lokal pada pembelajaran keterampilan vokasional bagi siswa Pendidikan Kesetaraan Paket C. Prosedur pengembangan dalam penelitian model ADDIE terdiri dari 5 tahap, tetapi mengingat berbagai faktor maka pada penelitian ini, peneliti melakukan hanya sampai pada 4 (empat) tahapan yakni tahap analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Seperti terlihat pada bagan alur di bawah ini:

Copyright © 2024 ,Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah



Gambar 1. Konseptual Alur Penelitian

Analisis data yang dilakukan yaitu dengan pemberian skor pada respons yang diberikan skala rentang 1-4 dengan skor SB=4, B=3, TB=2 dan STB=1. Kemudian dihitung skor total dengan rumus skor = ∑R, di mana R adalah jumlah skor respons. Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase keterlaksanaannya dengan menggunakan rumus:

$$Presentase\ (\%) = \frac{Jumlah\ skor\ tiap\ pernyataan}{Jumlah\ responden}\ x\ 100$$

Selanjutnya hasil perhitungan persentase diinterpretasikan pada kategori yang terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

Persentase (%)	Kategori Kevalidan (Ahli/Pakar)	Kategori Kepraktisan
76% – 100%	Sangat Layak	Sangat Praktis
51% – 75%	Layak	Praktis
26% – 50%	Tidak Layak	Tidak Praktis
≤ 25%	Sangat Tidak Layak	Sangat Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian pembahasan, peneliti menguraikan tahapan pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran keterampilan berbasis potensi lokal bagi siswa Paket C di PKBM Athree Kota Palembang dengan 4 (empat) tahapan yakni analisis, desain, pengembangan dan implementasi, seperti uraian hasil berikut:

1. Identifikasi dan Analisis Kebutuhan Media Video Animasi berbasis potensi lokal bagi Siswa Paket C di PKBM Athree Kota Palembang

Pengumpulan data awal menggunakan kuisioner/angket yang diisi oleh responden penelitian yaitu siswa paket C di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Atrhee Kota Palembang. Pengisian kuisioner disebarluaskan dalam bentuk pengisian langsung dan *link google form* yang bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran video animasi berbasis potensi lokal pada pembelajaran keterampilan dibutuhkan bagi siswa Paket C. Berikut rekapitulasi hasil angket yang telah dikelompokan berdasarkan unsur pertanyaan yang dibuat:

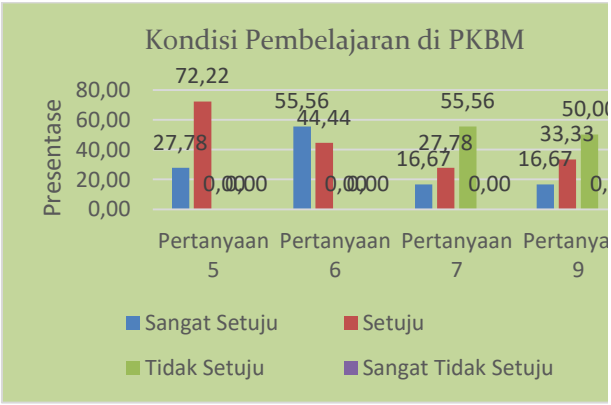
Gambar 1. Diagram Hasil Pemahaman Siswa Paket C Terhadap Potensi Lokal

Gambar diagaram di atas menunjukkan bahwa pengetahuan responden tentang potensi lokal yang dapat diangkat menjadi topik pembelajaran dalam video animasi terlihat cukup bervariasi, dimana pada pertanyaan pertama tentang potensi lokal yang ada dilingkungan PKBM yang dapat dikembangkan terdapat 6 responden yang manjawab "sangat setuju" atau sebesar 33,33% yang artinya sebagian kecil mengetahui, sedangkan 12 responden menyatakan "setuju" yang artinya mengetahui atau sebesar 66,67%. Pada pertanyaan ke-2 terkait potensi lokal sudah dimanfaatkan dengan baol oleh peserta didik bahwa responden menjawab "sangat setuju" sebanyak 6 responden yang artinya sudah mengetahui pemanfaatanya, sedangkan terdapat 12 responden yang

Copyright © 2024 ,Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

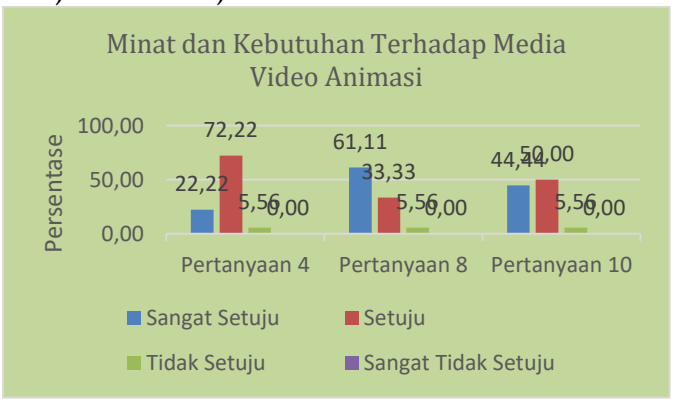
menjawab "setuju" artinya juga telah memanfaatkan potensi lokal tersebut atau sebesar 66,67%. Sedangkan pada pertanyaan ke-3 terkait pemanfaatan potensi lokal untuk meningkatkan pengetahuan belajar peserta didik mendapat skor sebesar 66,67% "sangat setuju" dan 33,33% menjawab "setuju", maka jika disimpulkan peserta didik sudah cukup mengetahui pemanfaatan potensi lokal untuk pembelajaran terutama pada pembelajaran keterampilan.

Potensi lokal merupakan daya, kekuatan, kesanggupan dan kemampuan yang dimiliki oleh suatu daerah/desa untuk dapat dikembangkan dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Sumber daya manusia dan sumber daya alam merupakan potensi lokal yang dimiliki sebagai faktor penentu keberhasilan sebuah pembangunan. Potensi lokal berupa sumber daya manusia sebagai subyek pembangunan mengetahui permasalahan masyarakat sendiri sedangkan sumber daya alam merupakan kekayaan yang dimanfaatkan untuk mengangkat kesejahteraan sosial masyarakat, Endah (2020). Potensi lokal merupakan potensi sumber daya spesifik yang dimiliki oleh suatu daerah baik berupa budaya, cara pandang, produktivitas, kreativitas, nilai dan norma yang dapat dikembangkan untuk membangun kemandirian nasional, (Umma & Sopandi, 2021).



Gambar 2. Diagram Pembelajaran di PKBM

Pada gambar di atas dapat terlihat bahwa kondisi pembelajaran telah terlaksana dengan baik dengan beberapa media. Pada pertanyaan ke 5 tentang pembelajaran telah dilakukan dengan berbagai media pembelajaran, di mana responden menjawab setuju yang lebih besar yakni sebanyak 13 orang atau sebesar 72, 22%, sedangkan menjawab "sangat setuju" sebesar 27,73% yang artinya memang selama ini telah menggunakan beberapa media, namun jika melihat pertanyaan ke 7 tentang apakah pembelajaran telah menggunakan video animasi, maka responden menjawab "tidak setuju" yang artinya belum menggunakan itu sebanyak 10 orang atau sebesar 55,56% yang artinya lebih dari setengah total responden menyatakan belum menggunakan media video animasi. Pembelajaran selama ini telah berlangsung dengan menyenangkan dengan berbagai media yang digunakan, sebagaimana pada pertanyaan ke 6 bahwa responden menjawab "sangat setuju" sebanyak 10 orang atau sebesar 55,56% dan sebanyak 8 orang menjawab "setuju" atau sebesar 44,44 %. Sedangkan pada pertanyaan nomor 9 tentang apakah peserta didik telah menggunakan video animasi pada pembelajaran selama ini, hal ini terlihat bahwa 9 orang responden menjawab "tidak setuju" atau sebesar 50% yang artinya tidak atau belum menggunakan video animasi selama proses pembelajaran selama ini, sedangkan sisanya menyatakan telah menggunakan dengan menjawab "sangat setuju" dan "setuju".



Gambar 3. Kondisi Minat dan Kebutuhan terkait Video Animasi

Dari data di atas tergambarkan bahwa dari pertanyaan ke 4 tentang minat dalam mengembangkan media video animasi, terdapat 72,22% responden menjawab "setuju" dan 22,22% menjawab sangat

Copyright © 2024 ,Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

setuju, yang artinya ini Sebagian besar responden menginginkan media video animasi. Selanjutnya pertanyaan tentang seberapa penting media video animasi tersebut, di mana terdapat 61,11% menjawab "sangat setuju" dan terdapat 33,33% menjawab "setuju", hal ini dapat dimaknai bahwa responden sangat menginginkan media tersebut karena dianggap sangat penting. Sedangkan pada pertanyaan ke-10 tentang tingkat kebutuhan responden terhadap media video animasi diperoleh skor yakni 44,44% menjawab "sangat setuju" dan 50,00% menjawab "setuju", hal ini artinya Sebagian besar responden menginginkan dan membutuhkan media video animasi tersebut. Dari uraian data di atas maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis potensi lokal untuk pembelajaran sangat dibutuhkan dan diinginkan oleh siswa paket C.

Media video merupakan media audiovisual (mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan) yang dapat menghasilkan suara, gambar, dan gerak sekaligus. Video sebagai komponen-komponen atau seperangkat alat yang mampu menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, Farindhni, (2018). Video yaitu salah satu bahan ajar yang di dalamnya terdapat gambar yang bergerak dan memiliki sifat khusus untuk memanipulasi waktu dan tempat, Darmawan & Kustandi (2020). Bahwa animasi dapat meningkatkan keberminatan siswa dalam belajar karena animasi berisikan kumpulan gambar yang berwarna dan dapat bergerak sehingga video yang ditampilkan menjadi lebih bervariatif, Hasan & Chumairoh (2021). Video animasi dapat menarik perhatian anak untuk secara seksama menonton video tersebut, karena video animasi memiliki karakteristik seperti gambar animasi yang dilengkapi dengan suara dan juga lagu, serta jalan cerita yang diperankan oleh tokoh-tokoh dalam video tersebut, (Maranatha & Putri, 2021).

2. Tahap Desain Media Video Animasi berbasis potensi lokal bagi Siswa Paket C di PKBM Athree Kota Palembang

Tahap desain pada penelitian ini mencakup penyusunan konten video, pembuatan naskah materi, dan menyusun instrumen validasi yang akan digunakan sebagai penilaian bagi ahli terhadap video yang dikembangkan.

Tabel 2. Rancangan Desain Naskah Video Animasi

Scene	**Isi**	**Pelaku**
Scene* I *(Opening)	Narasi Penjelasan tentang pengertian dasar kain jumputan	Narator
***Scene* II**	Penjelasan tentang berbagai motif kain jumputan	Narator
***Scene* III**	Penjelasan tentang kain jumputan khas Palembang	Narator
***Scene* IV**	Menguraikan tentang 2 teknik membuat kain Jumputan	Narator
***Scene* V**	Mendeskripsikan tentang alat dan bahan pembuatan kain jumputan	Narator
Scene VI	Penjelasan langkah-langkah cara membuat batik jumputan	Narator
Penutup	Narasi	Narator

Setelah penyusunan konten/materi ke dalam alur cerita video animasi selanjutnya membuat *storyboard*. Tujuan dibuatnya *storyboard* adalah untuk menggambarkan keseluruhan alur cerita yang telah disusun dari awal hingga ke akhir cerita. Berikut adalah storyboard Video Pembelajaran berbasis potensi lokal 'Keterampilan Membuat Batik Jumputan' bagi siswa Paket C, terlihat pada gambar berikut:

Copyright © 2024 ,Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

Gambar 4. Storyboard Video Animasi

Pada tahap pembuatan produk memperhatikan beberapa komponen seperti pemilihan warna, penentuan latar, pengisi suara, animasi/gerak dan penggunaan musik/suara agar memperoleh produk yang baik. Sebagaimana bahwa media animasi merupakan media yang berisikan beberapa gambar yang diolah menjadi gambar yang bergerak dan ditambahkan suara agar mempermudah peserta didik dalam mengingat dan menyimpan pesan atau materi, (Wildawati dkk., 2022).

3. Tahap pengembangan Video Animasi

Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang akan diujicobakan, pengembangan dilakukan dengan cara melakukan validasi kepada ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Setelah dilakukan analisis terhadap hasil validasi dari 3 orang ahli tersebut, maka selanjutnya akan dilakukan uji coba kepada kelompok sasaran yaitu siswa Paket C di PKBM Athree Kota Palembang.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Video Pembelajaran Keterampilan berbasis potensi lokal bagi siswa Paket C

Validator	Skor Maksimal	Skor/Presentase Validasi Ke		Simpulan
		I	II	
Bahasa Indonesia	40	31 / 77,5%	-	Valid
Materi	40	40 / 100%	-	Valid
Media/Penyajian	40	39 / 97,5%	-	Valid
Skor/Rata-Rata		110 / 91,66%		Valid

Sumber: Diolah dari hasil data Validasi, 2023

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil validasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi yang sudah divalidasi oleh validator yaitu bidang materi, bahasa Indonesia dan bidang media/ penyajian, dinyatakan valid dengan skor total yakni 136 atau rata-rata persentase sebesar 89,477% dan dinyatakan valid. Meskipun penilaian validasi produk video animasi sudah termasuk pada kategori yang sangat layak dan valid, namun ada beberapa catatan yang harus diperbaiki sebelum video animasi tersebut diimplementasikan/ diujicobakan dalam pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan pada video animasi sebagaimana catatan dari para ahli/penilai, antara lain 1) perbaikan penggunaan huruf besar pada kalimat yang ada di video, 2) penyederhanaan penyampaian kalimat/informasi yang diberikan, dan 3) penggunaan gambar motif jumputan yang lebih besar dengan kualitas terbaik agar tidak *blur* saat diperbesar. Pengembangan media ini untuk sasaran siswa Pendidikan Kesetaraan yang cukup berbeda dengan siswa formal pada umumnya, sehingga video animasi ini sangat membantu bagi para siswa Paket C untuk belajar. Perlu diketahui bahwa Program Pendidikan kesetaraan paket C adalah layanan pendidikan melalui jalur Pendidikan Nonformal yang memberikan kesempatan bagi masyarakat lulusan paket B, peserta didik lulusan SMP/MTs, serta masyarakat yang telah mengikuti Pendidikan Informal yang disetarakan, (Wahidin dkk., 2022). Pendidikan pemerataan merupakan program pendidikan nonformal yang menyelenggarakan pendidikan umum sederajat dengan SD / MI, SMP / MT dan SMA / MA, termasuk A, Paket B, menurut Haqiqi (2022).

4. Tahap Implementasi

Uji coba terbatas *one to one* dilakukan kepada siswa Pendidikan Kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Athree Kota Palembang. Uji coba dalam bentuk pemberian angket dengan tujuan melihat kelayakan dan kepraktisan media

Copyright © 2024 ,Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

pembelajaran video animasi pembelajaran keterampilan berbasis potensi lokal yang sudah dikembangkan. Pengukuran kelayakan dan keterpakaian terhadap media pemelajaran video animasi akan dilihat dari lembar angket yang diisi oleh responden sebanyak 3 (tiga) orang (*tahap one to one).* Kemudian dari hasil angket tersebut akan dilakukan revisi jika ditemukan kesulitan ataupun masukan dari cara penggunaannya maupun yang lainnya. Berikut uraian hasil uji coba perorangan atau *one to one.*

Tabel 4. Hasil Uji Coba Perorangan/*one to one*

Responden	**No Item Pernyataan**									
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
AMR	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
OK	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
MFS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah Skor	12	12	12	12	12	12	10	12	12	12
Total Skor	118									
Presentase	98,33%									
Kategori	Sangat Praktis									

Sumber: diolah dari hasil angket, 2023

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada tahap uji coba *one to one* terhadap media pembelajaran video animasi memperoleh skor total 118 dari total skor 120 dengan kategori sangat baik yaitu memperoleh persentase sebesar 98,33%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi pembelajaran keterampilan berbasis potensi lokal bagi siswa Paket C yang dikembangkan dapat digunakan dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya setelah dilakukan uji coba terbatas, maka dilakukan uji coba kelompok kecil.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Responden	**No Item Pernyataan**									
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
AA	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
A	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
SE	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
FR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
FS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
MH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AZ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
RD	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
Jumlah Skor	40	40	40	40	40	39	37	40	40	40
Total Skor	396									
Presentase	99%									
Kategori	Sangat Praktis									

Sumber: Diolah dari data angket, 2023

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil tahap *small group* terhadap media pembelajaran video animasi pada pembelajaran keterampilan bagi siswa Paket C pada kategori sangat praktik dengan skor total 396 dan persentase sebesar 99%, yang artinya media pembelajaran video animasi tersebut dapat digunakan secara praktis oleh siswa Pendidikan Kesetaraan Paket C.

Perkembangan teknologi saat ini tidak dapat dielakkan dan menjadi suatu keniscayaan yang harus dihadapi, tanpa terkecuali di dunia Pendidikan yang harus menyesuaikan dan beradaptasi dengan pesatnya era digital saat ini. Dunia Pendidikan saat ini sudah semakin berkembang menyesuaikan digitalisasi yang ada, termasuk pada proses pembelajaran mulai dari tingkat dasar hingga Perguruan Tinggi, tanpa terkecuali pada Pendidikan Nonformal khususnya Pendidikan Kesetaraan. Salah satu yang sangat penting adalah menghadirkan media pembelajaran yang interaktif dan memanfaatkan teknologi sehingga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Melibatkan teknologi pada pembelajaran akan memudahkan pendidik dan peserta didik. Pendidik bisa mengembangkan sebuah media pembelajaran seperti video animasi, sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama pada pembelajaran di Pendidikan Kesetaraan di mana dari segi karakteristik sangatlah berbeda dengan siswa formal pada umumnya. Salah satu pembelajaran yang ditekankan pada siswa Paket/Kesetaraan seperti Paket C adalah pembelajaran berbasis keterampilan, untuk itu salah satu video pembelajaran berupa video animasi yang berbasis potensi lokal tentulah sangat

Copyright © 2024 ,Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

diharapkan dan dibutuhkan oleh siswa dan juga Guru/Tutor. Media pembelajaran sangatlah penting dan menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan kegiatan belajar. Sebagaimana bahwa media pendidikan atau media pembelajaran merupakan sumber belajar berupa benda, manusia, atau peristiwa yang membuat peserta didik dapat memeroleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan, (Nurfadillah, 2021)

Media merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyebarkan informasi, komunikasi, dan hiburan ke audiens. Media berperan penting dalam dunia pendidikan untuk menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar. Media adalah sesuatu yang menyampaikan informasi dan merangsang pikiran, emosi dan kemauan siswa untuk belajar lebih baik dan meningkatkan kemampuannya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, Priyambudi & Probowati (2019). Selanjutnya media pendidikan atau media pembelajaran merupakan sumber belajar berupa benda, manusia, atau peristiwa yang membuat peserta didik dapat memeroleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan, Nurfadhillah (2021). Media pembelajaran sebagai alat bantu (baik fisik maupun non-fisik) yang dijadikan perantara pemberian materi ajar dari pendidik ke peserta didik agar lebih efektif dan efisien, sehingga materi akan cepat ditangkap dan dipahami secara utuh oleh siswa, (Hamka, 2018). Didefinisikan media sebagai bahan ajar pengganti tugas dan peranan guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran dan guru beralih sebagai fasilitator yang membantu kelancaran prosesnya, (Nurul dkk., 2021). Dari data hasil penelitian dapat dilihat bahwa media pembelajaran berupa video animasi sangat diperlukan dan dibutuhkan terutama pada pembelajaran keterampilan, terlihat bahwa memperoleh skor sangat baik atau valid dan sangat praktis. Hal ini sangat mendukung untuk kecakapan siswa dalam pembelajaran terutama program Pendidikan kesetaraan. Kecakapan atau keterampilan vokasional merupakan keterampilan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu yang terdapat di masyarakat. Keterampilan vokasional mencakup kecakapan personal, kecakapan sosial, dan kecakapan akademik harus terdapat di dalamnya sehingga anak dapat mempunyai kemampuan dan dapat mandiri di masyarakat setelah lulus dari sekolah, Umma & Sopandi (2021).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa video animasi pada pembelajaran keterampilan berbasis potensi lokal bagi siswa Paket C yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi oleh 3 orang ahli yakni ahli Bahasa Indonesia, ahli materi dan ahli media. Skor untuk ahli Bahasa sebesar 31 atau 77,5%, sedangkan ahli materi memperoleh skor 40 atau 100% dan ahli media diperoleh skor 39 atau 97,5% sehingga diperoleh rata-rata sebesar 91,66% dengan kategori sangat baik atau valid. Tahapan uji coba produk yakni uji coba perorangan *(one to one)* kepada 3 orang responden dan *small group* dilakukan kepada 10 orang responden, di mana skor yang diperoleh sebesar 98,33% untuk uji coba perorangan dengan kategori sangat praktis selanjutnya untuk uji coba kelompok kecil diperoleh skor sebesar 99% dengan kategori sangat praktis. Maka hasil produk penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi pada pembelajaran keterampilan berbasis potensi lokal bagi siswa Paket C tersebut memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik dan kepraktisan yang sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Darmawan, C. K. dan D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*

Data Pokok Pendidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. (n.d.).

Endah, K. (2020). Pemberdayaan Masyarakat : Menggali Potensi Lokal

Copyright © 2024 ,Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

Desa. *Moderat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, *6*(1).

Farindhni, D. A. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN KARAKTER DEMOKRATIS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *9*(2). https://doi.org/10.21831/jpk.v8i2.21850

Hamka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi (1st ed.). Publikasi Buku Reperensi Media Pembelajaran Inklusi*. http:/eprints.ulm.ac.id/6126/1/B5.

Haqiqi. (2022). Proses Pembelajaran Pendidikan Kesetaraan Paket C Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Ibnu Kamil Kecamatan Cibitung Kabupaten Bekasi. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)* , *7*(1).

Hasan, L. N., & Chumairoh, K. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas III Sdn Sukabumi VI Probolinggo. *JOB (Jurnal Online Baradha)*.

Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(1). https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124

Maranatha, J. R., & Putri, D. I. H. (2021). Empati Anak Usia Dini: Pengaruh Penggunaan Video Animasi dan Big Book di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3). https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1881

Nisa, E. M., Bahar, A., Purwidiani, N., & Romadhoni, I. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Kompetensi Dasar Personal Hygiene Di SMK Negeri 2 Ponorogo. *Jurnal Tata Boga*, *11*(2).

Nurfadillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. In *CV Jejak*.

Nurul, Z., Rahmayani, C., Humaira, & Sunarti. (2021). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Audio Visual Di RA Raudatul Ilmi Kecamatan Medan Denai. *AUD Cendekia: Journal of Islamic Early Childhood Education*, *1*(1).

Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-Modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Penglola Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, *7*(3), 60–65.

Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI HANDS MOVE DENGAN KONTEKS LINGKUNGAN PADA MAPEL IPS. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *6*(1). https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100

Pratama, R., & Shomedran. (2023). Pengembangan Media Informasi Berbasis Web Blog Pada Laboratorium Pendidikan Masyarakat Fkip Universitas Sriwijaya. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, *14*(1).

Pratiwi, R., Shomedran, & Warnida. (2023). IDENTIFIKASI KEBUTUHAN BELAJAR ANAK PUTUS SEKOLAH DI DESA TANJUNG SETEKO OGAN ILIR. *Journal Of Lifelong Learning*, *6*(1), 15–20.

Priyambudi, S., & Probowati, Y. (2019). Kegiatan Story Telling Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Anak-Anak Usia Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, *2*. https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v2i0.3

Copyright © 2024 ,Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

56
Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Umma, K. K., & Sopandi, A. A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Vokasional Merangkai Bunga Hias Hidup (Bougenville) Bagi Anak Tunarungu Di SLBN 2 Padang Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journalof Basic Education Studies*, *4*(1).

Wahidin, N., Supriyono, S., & Widianto, E. (2022). Pemanfaatan Sumber Belajar Berbasis Digital pada Program Pendidikan Kesetaraan Paket C di PKBM Mentari Kabupaten Malang. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, *6*(1), 28–39.

Wildawati, W., Saodi, S., & Rusmayadi, R. (2022). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1). https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i1.3374

Copyright © 2024 ,Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah