

**PENGEMBANGAN MODEL VIDEO PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
DAN PENDIDIKAN KECAKAPAN HIDUP DI PKBM MARITIM KECAMATAN
LABUAN KABUPATEN PANDEGLANG.**

Agung Nurul Hidayat. M.Pd
STKIP MUTIARA BANTEN
Agung.bppk@yahoo.com

ABSTRAK

Kemajuan teknologi dalam media pembelajaran seperti gambar, media visual dan audio visual menjadi pilihan yang tepat dalam meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1)menghasilkan dan menguji keefektifan produk (2)memperkenalkan media pembelajaran (3)meningkatkan interaksi belajar (4)mengembangkan media pembelajaran di PKBM Maritim. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penyusunan data untuk media yang dikembangkan memanfaatkan software Sparkol Videoscribe dengan bantuan editing menggunakan software windows Movie Makker. Pada tahap uji coba, media audio visual di uji coba melalui validitas oleh para ahli dan uji coba oleh peserta didik (uji coba kelompok kecil). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dan tes. Hasil wawancara dan observasi dianalisis dengan deskriptif kualitatif, sedangkan kuesioner dan tes dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pelaksanaan pembelajaran sebelum dikembangkan media audio visual, berpusat pada peserta didik. (2) pengembangan media ini menggunakan model Brog and Gall. (3) media yang dikembangkan telah layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media audio visual Sparkol Videoscribe dinilai efektif dalam meningkatkan hasil interaksi belajar siswa.

Kata Kunci: *Pengembangan Model Video Pembelajaran Kewirausahaan dalam Pendidikan Kecakapan Hidup Berbasis Media Audio Visual di PKBM Maritim Kec. Labuan Kab. Pandeglang.*

ABSTRACT

Technological advances in instructional media such as images, visual and audio- visual media is the right choice in improving the quality of education. This study aims to: (1) generate and test the effectiveness of the product (2) introducing learning media (3) improve the learning interactions (4) develop learning media in CLC Maritime. This study is a research and development(ResearchandDevelopment). Compilation of data on media that was developed using the software Sparkol Videoscribe with the help of editing usingsoftware. Windows Movie Makker In the test phase, audio-visual media in their trial through validity by experts and tested by learners (small group trial). The instrument used in this study was a questionnaire and tests. Interviews and observations were analyzed with descriptive qualitative, while the questionnaire and analyzed by descriptive quantitative tests. The results showed that: (1) the implementation of learning before it was developed audio-visual media, centered on the learner. (2) the development of these media using a model Brog and Gall. (3) the media developed has been worthy and qualified to be used as a learning medium. The conclusion of this research is the development of audio-visual media Sparkol Videoscribe considered effective in improving student learning outcomes interaction.

Keywords: *Development Model Video Learning Entrepreneurship in Education Life Skills-Based Media Audio Visual in CLC Maritim district. Labuan District. Pandeglang.*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang telah dilakukan di Kecamatan Labuan merupakan kecamatan yang sebagian besar penduduknya masih menggantungkan pada sektor perikanan dan perkebunan. Mayoritas keadaan nelayan sampai saat ini masih belum menggembirakan karena hasil yang di peroleh tidak seimbang dengan biaya yang dikeluarkan dalam kebutuhan sehari-hari, termasuk tidak mampu untuk memenuhi biaya pendidikan bagi anak-anaknya. Disamping itu besarnya biaya pendidikan terutama jenjang pendidikan tingkat menengah maupun tinggi, juga mengakibatkan banyak masyarakat yang tidak bisa melanjutkan studinya. Kondisi ini terjadi di kecamatan labuan kabupaten pandeglang. Warga setempat banyak anak perempuan yang tidak bisa melanjutkan sekolah dan akhirnya menganggur. Oleh karena itulah maka perlu adanya pola pembelajaran keterampilan pelatihan agar menjadi kecakapan hidup yang berguna untuk masa depan mereka.

Penyelenggaraan kegiatan pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu proses terencana, terstruktur dan sistematis untuk memberdayakan potensi individu yang selanjutnya dapat memberikan sumbangan pada keberdayaan masyarakat dan bangsa. Melalui pendidikan setiap orang memiliki kesempatan yang lebih tersedia untuk meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan kreatifitas dengan dukungan kepribadian yang lebih mantap.

Kreatifitas untuk melakukan ataupun menghasilkan karya yang bernilai dan dihargai akan membantu mereka untuk meningkatkan kualitas hidup melalui peningkatan penghasilan dan penghargaan yang diperoleh dari karya yang dihasilkan. Dengan diberikannya pendidikan kepada masyarakat, maka masyarakat akan lebih berwawasan luas,

dan mempunyai pengetahuan serta kemampuan untuk menjadikan hidupnya lebih baik dan secara tidak langsung juga dapat mengurangi tingkat kemiskinan di Indonesia.

Program pendidikan kecakapan hidup (Pelatihan Kegiatan Keterampilan Membuat Abon Ikan) di PKBM Maritim Kecamatan Labuan Kabupaten Pandeglang bertujuan memberikan warga belajar perempuan bekal pengetahuan, keterampilan dan kemampuan fungsional praktis serta perubahan sikap untuk bekerja dan berusaha mandiri, membuka lapangan kerja dan lapangan usaha serta memanfaatkan peluang yang dimilikinya sehingga dapat meningkatkan kualitas kesejahteraannya. Menurut pengelola PKBM Maritim Kec. Labuan mayoritas warga belajar perempuan adalah mereka yang tamatan Sekolah Dasar (SD), SMP, dan putus sekolah serta termasuk dalam kategori keluarga miskin yang kurang mampu karena mayoritas dari keluarga nelayan. Adanya program pendidikan kecakapan hidup (PKH) karena adanya permasalahan rata-rata sebagian besar warga belajar perempuan.

Oleh karena itu keberadaan PKBM Maritim Kec. Labuan di tempat tersebut mendapat tanggapan positif dari masyarakat sekitar yang terlihat dari banyaknya warga masyarakat mengikuti kegiatan di PKBM Maritim Kec. Labuan serta potensi Sumber Daya Alam yang dimiliki menjadi alasan salah satu faktor pendukung dalam menambah eksplorasi kerja sehingga perannya di masyarakat dapat langsung dirasakan karena memuat program-program pemerintah yang bersifat praktek ketrampilan.

Melalui program pendidikan kecakapan hidup (PPKH) ini diharapkan dapat meningkatkan produktivitas ekonomi masyarakat sekitar dengan memenuhi hak ekonomi keluarga mereka sehingga kaum perempuan mampu terlibat dan berkontribusi dalam pembangunan ekonomi melalui kemampuan yang dimilikinya. Oleh karena itu, wirausaha merupakan potensi pembangunan, baik dalam jumlah maupun dalam mutu wirausaha itu sendiri. Sekarang ini kita

menghadapi kenyataan bahwa jumlah wirausahaan Indonesia masih sedikit dan mutunya belum bisa dikatakan hebat, sehingga persoalan mendesak bagi suksesnya pembangunan. Jika kita perhatikan manfaat adanya wirausaha banyak sekali. antara lain:

1. Menambah daya tampung tenaga kerja, sehingga dapat mengurangi pengangguran.
2. Sebagai kunci pembangunan lingkungan, bidang produksi, distribusi, pemeliharaan lingkungan, kesejahteraan, dan sebagainya.
3. Menjadi contoh bagi anggota masyarakat lain, sebagai pribadi unggul yang patut dicontoh, diteladani, karena seorang wirausaha itu adalah orang terpuji, jujur, berani, hidup tidak merugikan orang lain.
4. Selalu menghormati hukum dan peraturan yang berlaku berusaha selalu menjaga dan membangun lingkungan.
5. Berusaha memberi bantuan kepada orang lain dan pembangunan sosial, sesuai dengan kemampuannya.
6. Berusaha mendidik karyawannya menjadi orang mandiri, disiplin, jujur, tekun dalam menghadapi pekerjaan.
7. Memberi contoh bagaimana kita harus bekerja keras tetapi tidak melupakan perintah-perintah agama, dekat dengan Allah Swt.
8. Hidup Secara efisien, tidak berfoya-foya dan tidak boros.
9. Memelihara keserasian lingkungan, baik dalam pergaulan maupun kebersihan lingkungan.

Oleh sebab itu, marilah kita lihat bagaimana pandangan masyarakat kita terhadap profesi, lapangan kerja dalam sektor ini yaitu sektor wirausaha, bisnis dan perdagangan. Sebagian besar rakyat Indonesia yang beragama Islam tidak banyak mengetahui akan ajaran Islam tentang pekerjaan bidang bisnis. Dalam hadis "*Pedagang yang jujur lagi terpercaya adalah bersama-sama para Nabi, orang shadiqiin dan para syuhada. (HR. Tirmidzi dan Hakim)*" memang demikian, berdagang atau berbisnis harus dilandasi oleh kejujuran. Apabila orang berbisnis tidak jujur, maka tunggulah kehancurannya. Apabila ia

jujur, maka ia akan mendapat keuntungan dari materi dan pahala yang tidak ia duga darimana datangnya. Seorang wirausahawan mempunyai

peran untuk mencari kombinasi-kombinasi yang baru, yang merupakan gabungan dari lima hal, yaitu:

1. Pengenalan dan jasa baru
2. Metode produksi baru
3. Sumber bahan mentah baru
4. Pasar-pasar baru dan
5. Organisasi industri baru

Kecamatan Labuan yang terletak di daerah pariwisata pantai dimana setiap harinya banyak wisatawan yang berkunjung, tentunya masyarakat mempunyai peluang usaha yang sangat besar di berbagai bidang baik di bidang jual beli makanan dalam konteks lokal untuk menarik perhatian pariwisata tersebut, seharusnya warga belajar mempunyai motivasi untuk berwirausaha melalui usaha konteks lokal. Namun, warga belajar perempuan tersebut belum mampu memahami, mengakses, dan memanfaatkan setiap bentuk peluang untuk menambah pendapatan keluarganya. Selain itu, keadaan tempat tinggal yang berada di wilayah perdesaan menyebabkan mereka kurang aktif dalam kegiatan di masyarakat sekitar.

Program pelaksanaan Pendidikan Nonformal tersebut, pemerintah mengembangkan amanat pada Lembaga Pendidikan satuan Pendidikan Nonformal yaitu salah satunya oleh Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) selain oleh Sanggar Kegiatan Belajar (SKB). Dalam melaksanakan tugasnya, PKBM melayani masyarakat yang belum terakses pada pendidikan formal. Dengan pendidikan kesetaraan meliputi; Paket A setara SD, Paket B setara SMP, dan Paket C setara SMA.

Hasil studi pendahuluan kelapangan bahwa peneliti mendapatkan informasi terkait program Keterampilan Membuat Aneka Makanan yang dikhususkan untuk membangun ekonomi masyarakat dalam berwirausaha. Maka peneliti tertarik untuk menerapkan dan menggabungkan keterampilan melalui penyampaian teknologi yaitu melalui *Media Sparkol Video Scribe (video scribe)* dengan harapan lebih cepat memahami dan menumbuhkan generasi muda yang bermutu, dan memperoleh pengetahuan atau kecakapan

akademik, memiliki ketrampilan atau kecakapan vokasional, mempunyai sikap percaya diri dan termotivasi untuk mengaktualisasikan dirinya (kecakapan personal), mampu bersosialisasi dengan orang lain dan dapat hidup bersama dengan orang lain atau memiliki kecakapan sosial.

Bagaimana apabila penyajian materi berbantuan *media audio visual* itu diterapkan pada pendidikan Nonformal, yang memiliki karakteristik warga belajarnya adalah masyarakat yang pada umumnya kurang dalam mengenal kecanggihan teknologi karena berbagai faktor. Bagi mereka teknologi komunikasi dan informasi hanya digunakan dalam hal komunikasi biasa (Telepon dan SMS) belum masuk dalam penggunaan informasi secara luas. Apalagi dengan penggunaan pembelajaran melalui *video scribe*, yang dalam sehari-harinya jarang dan bahkan tidak pernah berinteraksi dengan fasilitas tersebut.

Melihat perkembangan teknologi dan informasi sekarang ini, banyak aplikasi khususnya untuk penyajian materi pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli *software* dan ahli desain pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran agar lebih efektif, efisien, dan interaktif. Salah satunya adalah dengan *Media Sparkol Video Scribe*. Menurut Rahmat Tamam Kasie Kominfo (Balai Tekkom, “*Diklat Pembuatan Konten Berbasis Multimedia*”, 2015). Berdasarkan kebutuhan, Lembaga Pendidikan atau Sekolah dituntut untuk menghasilkan lulusannya yang berkompetensi atau bisa mandiri dengan pembekalan kecakapan hidup dengan proses pembelajaran berbasis media yang interaktif.

Berdasarkan pernyataan tersebut di atas *Media Sparkol Video Scribe* tersebut termasuk dalam kelompok multimedia yang menurut Rudi & Cepi (2008:21) multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk satu unit atau paket.

Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual.

B. Kajian Teoritik

a. Pengembangan Model Video Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, maksudnya sebagai perantara atau alat menyampaikan sesuatu (Salahudin, 1986:3). *AECT (Asociation For Education Communication Technology)* dalam Arsyad mendefinisikan bahwa “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan informasi” di kutip oleh (Sadiman, M.Sc. 2010:6-7). Pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan siswa. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar (Warsita, 2008:85).

Media audio visual merupakan media yang memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran dalam penerimaan pesan atau materi yang disampaikan sehingga disusun sebuah media untuk membangkitkan kinerja indera tersebut. Salah satu jenis media audio visual adalah video, menurut Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono 2003:65). Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita.

Pengembangan video pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa keahlian/keterampilan (*Course Team Aproach*) yang secara sinergi menghasilkan produk media video, sesuai dengan kebutuhan rancangan tersebut.

b. Kewirausahaan

Secara lebih rinci Bygrave (1994:27) seperti dikutip Alma (2005:22) mengertikan *entrepreneur* “... as the person who destroys the economic order by introducing new produc and service, by introducing new products and services, by materials”. Pada intinya *entrepreneur* atau kewirausahaan diartikan sebagai orang yang mengganti tatanan ekonomi dengan mengenalkan hasil dan layanan, menciptakan bentuk organisasi baru atau menggali bahan-bahan mentah yang baru. Hal Ini baru kewirausahaan menyangkut upaya seseorang untuk memperbaiki ekonomi melalui pengenalan produk, pengelolaan dan penggalian sumber-sumber baru untuk keperluan ekonomi.

c. Pendidikan Kecakapan Hidup

Life skills memiliki makna yang lebih luas dari *employability skills* dan *vocational skills*. Menurut Broling dalam Anwar (2006:20) *life skills constitute a continuum of knowledge and aptitude that are necessary for a person to function effectively and to avoid interruptions of employment experience*. Pengertian di atas menyatakan bahwa kecakapan hidup merupakan serangkaian pengetahuan dan bakat yang diperlukan bagi seseorang yang dapat berfungsi secara efektif dan untuk menghindari hambatan-hambatan dalam bekerja. Menurut Slamet (2009: www.infodiknas.com), *life skill* atau kecakapan hidup adalah kemampuan, kesanggupan, dan keterampilan yang diperlukan oleh seseorang untuk menjalankan kehidupan dengan nikmat dan bahagia.

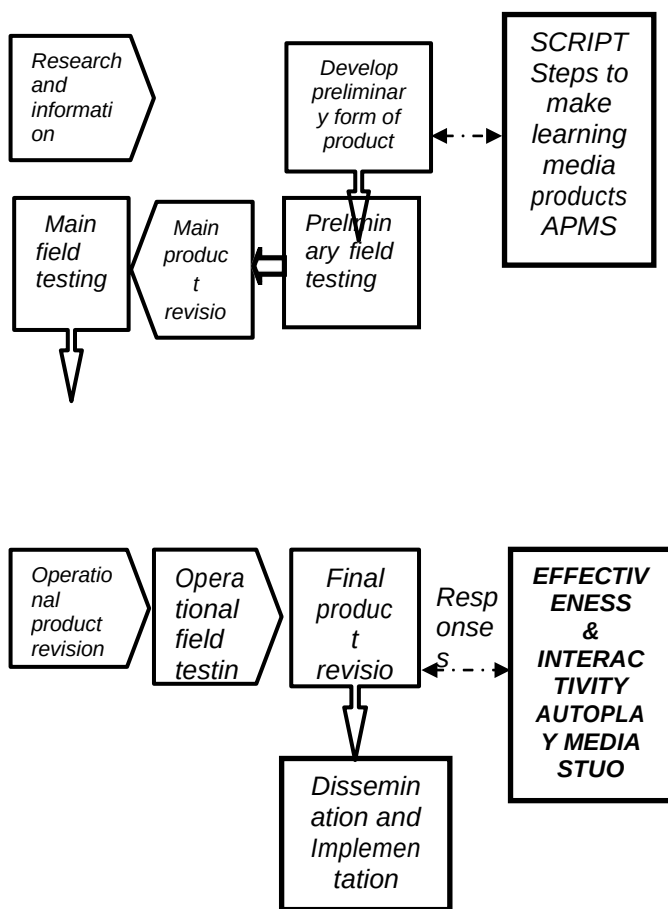
C. METODOLOGI PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian pengembangan media ini diimplementasikan pada program di PKBM Maritim Kecamatan Labuan dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Pengembangan ini dilaksanakan dalam kurun waktu 6 bulan dimulai pada bulan januari 2018 s/d juni 2018. Sedangkan untuk metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada metode-metode yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010: 407) yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Oleh karena itu penelitian ini termasuk pada penelitian dan pengembangan yang menghasilkan suatu produk. Dari pendapat Sugiyono tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk meneliti dan mengembangkan suatu produk perlu dianalisis dan diuji keefektifan produk yang akan dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa inggris disebut *Research and Development* (R&D). Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model procedural Borg dan Gall.

A. Langkah-langkah Pengembangan Media

Dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada pedoman penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall (Sugiyono, 2008: 298). Seperti yang telah dibahas dalam kajian teoritik sebelumnya, Borg dan Gall menjelaskan penelitian pengembangan yang akan dijadikan pedoman dalam penelitian ini. Akan tetapi dalam 10 prosedur tersebut pada kenyataannya sesuai relevansi penelitian yang akan dilaksanakan hanya 9 tahapan saja yakni sebagai berikut :



Untuk melihat hasil dari sebuah penelitian maka diperlukan analisis data, oleh karena itu teknik analisis data merupakan kegiatan yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. (Suharsimi Arikunto, 2006: 244).

D. HASIL PENELITIAN

A. Hasil Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model procedural pengembangan Borg & Gall. Penelitian dilaksanakan berdasarkan metode yang dipilih oleh peneliti yaitu dengan menggunakan metode *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan akan tetapi penelitian ini memberi fokus pada aspek

pengembangan. Pengembangan media audio visual Sparkol Video Scribe yang telah dilaksanakan oleh peneliti menggunakan acuan model pengembangan Borg dan Gall yang sebelumnya telah dipaparkan yaitu : 1. Research and information collecting, 2. Planning, 3. Develop preliminary form of product, 4. Preliminary field testing, 5. Main product revision, 6. Main field testing, 7. Operational product revision, 8. Operational field testing, 9. Final product revision, 10. Dissemination and implementation. Akan tetapi dalam penelitian pengembangan ini, dari 10 langkah tersebut yang diimplementasikan hanya 9 langkah.

Selaras dengan model penelitian dan pengembangan hasil modifikasi dari *Borg dan Gall*, untuk memudahkan dalam menentukan langkah kerja, model pengembangan tersebut diuraikan dalam beberapa tahapan berikut ini:

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran di Lembaga, untuk mengetahui kondisi awal siswa yang dianggap sulit dalam pemahaman materinya. Data diperoleh dari wawancara dengan salah satu staf lembaga PKBM. Studi pendahuluan dalam penelitian pengembangan *video audio visual Sparkol Videoscribe* ini diawali dengan Analisis kebutuhan yang merupakan langkah pertama sebelum melakukan pengembangan terhadap suatu media ini meliputi, observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil observasi terhadap pembelajaran diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran dilakukan oleh Tutor cenderung menggunakan pendekatan tradisional. Wawancara dilakukan kepada pihak pengelola, Tutor, dan beberapa peserta didik. Hasil wawancara diperoleh gambaran bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran masih minim.

Perbedaan tersebut terlihat jelas pada aktifitas dan interaksi pembelajar dengan lingkungan sekitar, kecenderungannya adalah siswa sangat pasif dalam mengapresiasi pelajaran, pasif dalam berkomunikasi (diskusi), rendahnya berfikir kritis, dan merefleksikan pembelajaran. Hal inilah yang dijadikan dasar dalam penelitian dan

pengembangan menggunakan *video sparkol*, sehingga dapat diterapkan pada mata pelajaran pilihan keterampilan membuat abon ikan tongkol. Adapun kelebihan yang didapat yaitu selain peserta didik dapat mengenal dan mempelajari cara membuat abon ikan tongkol, peserta didik juga dapat lebih meresap materi pada *video sparkol*.

Tahapan analisis kebutuhan menjadi dasar dalam pembuatan sebuah media pembelajaran. Tujuan dilakukannya analisis adalah untuk mendapatkan data pendukung pengembangan media. Analisis kebutuhan dilakukan peneliti pada saat observasi awal penelitian. Berdasarkan hasil dari observasi awal tersebut peneliti memperoleh data, dalam penelitian dan pengembangan ini perlu diingat kembali, untuk mempermudah uji coba produk media kepada peserta didik, tersebut penelitian dan pengembangan *Media Audio Visual* ini akan dilakukan uji coba pada 30 orang peserta didik, dengan tahapan uji coba kelompok kecil sebanyak 6 orang peserta didik dan uji coba kelompok besar sebanyak 30 orang.

2. Pengembangan Produk Awal

Pada saat observasi awal untuk mengetahui apa yang dibutuhkan di lapangan dalam pembelajaran, peneliti memperoleh hasil bahwa ketika pada kegiatan desain awal dilakukan dengan tahapan yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan, Setelah dihasilkan rancangan pada produk awal untuk selanjutnya masuk pada tahapan diskusi dengan para ahli media dan materi. Dari hasil diskusi yang didapat banyak masukan dan saran dari para ahli. Dari segi media berdasarkan masukan ahli media, media pembelajaran berbasis *Media Audio Visual* masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan dari segi desain, tampilan, dan segi interaktif. Dari segi isi materi yang disajikan masih belum terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan perlu dikaji ulang.

3. Validasi Ahli

Sebelum dilakukannya penerapan langsung dalam pembelajaran, program media audio visual ini di cek dan di validasi terlebih dahulu. Validasi ahli baik oleh ahli media dan materi diperlukan sebagai tolak ukur untuk

menentukan layak atau tidaknya media dan materi yang akan dikembangkan sehingga dapat diterapkan pada kegiatan belajar.

Pembuatan di mulai dengan pengambilan gambar untuk video, selanjutnya dilakukan penyusunan materi yang sesuai dengan video tersebut menggunakan software utama yaitu *Sparkol Videoscribe*. Penyusunan materi melalui software ini terdiri dari gambar, tulisan, dan music untuk menanggulangi kejenuhan peserta didik.

Hasil dari validasi ahli media dan ahli materi pada desain produk awal media menyimpulkan secara garis besar bahwa media beserta konten di dalamnya kurang layak dan perlu direvisi. Adapun kekurangan media beserta kontennya yang paling menonjol adalah kesesuaian warna huruf dengan background dari segi media, dan penggunaan kata-kata baru/istilah sulit dan kesederhanaan bahasa yang digunakan dari segi materi.

4. Revisi Produk I

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dan media sebelumnya maka dilakukan revisi produk awal. Adapun masalah yang direvisi terutama adalah kesesuaian warna huruf dengan *background* dari segi media, dan penggunaan kata-kata baru/istilah sulit dan kesederhanaan bahasa yang digunakan dari segi materi.

Setelah media dan kontennya direvisi, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil dengan media yang telah direvisi pada Revisi I produk awal.

5. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan di PKBM Maritim Kecamatan Labuan dengan peserta didik sebanyak 6 orang. Adapun pemilihan kriteria sample tersebut didasarkan pada hasil pengamatan peneliti terhadap peserta didik yang tergolong aktif, cukup aktif, dan kurang aktif. Pemilihan peserta didik tersebut mudah diamati karena dibantu oleh seorang tutor pada program pendidikan kesetaraan tersebut.

Berdasarkan lembar observasi pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh saya selaku observer pada lembaga tersebut. Hasil yang didapat dari lembar observasi tersebut adalah bahwa tingkat aktifitas belajar dan

interaksi pembelajar dengan media dan lingkungannya masih dalam kategori “kurang aktif”. Akitifitas dan interaksi pembelajar yang masih dalam kategori “kurang aktif” terdapat pada aspek “komunikasi, berfikir kritis, dan berfikir reflektif”. Siswa belum terlihat berkomunikasi ketika ada hal yang belum dimengerti, kurang kritis jika ada teman yang belum paham, dan mengemukakan pendapatnya ketika tutor bertanya mengenai tanggapan terhadap penggunaan media.

Tanggapan/respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil terhadap media yang dikembangkan adalah cukup layak. Interpretasi tersebut sudah dapat diprediksi karena memang antusiasme peserta didik terhadap media cenderung menonjol walaupun memang dari segi pemahaman dan penggunaan media secara mahir masih terbilang rendah.

6. Revisi Produk II

Setelah uji coba kelompok kecil selesai, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan revisi terhadap materi dan media yang didesain serta strategi instruksional yang baru perlu dirancang untuk meningkatkan aktifitas dan interaksi pembelajar.

Revisi Produk II pada media pembelajaran ini didasarkan pada saran dan masukan dari para dosen ahli, tanggapan/respon dari peserta didik, dan hasil observasi yang dilakukan oleh Ketua Penyelenggara Program Pendidikan Kesetaraan PKBM Maritim.

7. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah uji coba Produk II selesai, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan revisi terhadap materi dan media yang sebelum dilakukannya penerapan langsung dalam pembelajaran, program media audio visual ini di cek dan di validasi terlebih dahulu sebelum penerapan

produk akhir.

Instrumen yang digunakan pada uji coba kelompok besar ini adalah sama dengan uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil sebelumnya yakni dengan menggunakan kuisioner tanggapan peserta didik terhadap media dan lembar observasi.

8. Produk Akhir

Produk akhir ini merupakan hasil penyempurnaan dari saran dan masukan ahlimedia dan materi pada Revisi Produk II, tanggapan/respon peserta didik dan juga hasil observasi yang tercantum dalam lembar pengamatan aktifitas belajar oleh observer.

Dari data kuisioner tanggapan/respon peserta didik, masih kurangnya pemahaman peserta didik dalam menyimak dan memperhatikan materi. Akan tetapi pada produk akhir ini sudah dapat dikategorikan media cukup layak berdasarkan rata-rata tanggapan / respon secara keseluruhan serta berdasarkan lembar observasi.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan analisis yang telah dilakukan peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa “Pengembangan Media Bahan Ajar Pendidikan Kecakapan Hidup Melalui Media Audio Visual di PKBM Maritim “sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran terdiri dari 8 (delapan) langkah utama yang diadaptasi dari model pengembangan Borg dan Gall yaitu :
1) Hasil Analisis Kebutuhan, 2) Pengembangan Produk Awal, 3) Validasi Ahli, 4) Revisi Produk I, 5) Uji Coba Kelompok Kecil, 6) Revisi Produk II, 7) Uji Coba Kelompok Besar, dan 8) Produk Akhir.
Pengembangan media berbasis Media

sebagai aplikasi media pembelajaran dapat digunakan sebagai bahan pendekatan model pembelajaran penggunaannya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta didik

Media Pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri begitu dengan teman sejawatnya. Sehingga, memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam memecahkan permasalahan, membangkitkan daya tarik siswa terhadap materi, memotivasi siswa untuk bereksplorasi dan merefleksikan diri dengan pengetahuan dan kecakapan hidup (*life skills*) secara terstruktur sesuai dengan tujuan pendidikan kesetaraan.

b. Bagi guru/tutor

Perlunya penggunaan media audio visual Sparkol Videoscribe dalam proses pembelajaran sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar seperti kurangnya perhatian siswa dalam belajar, kurang semangat dalam mengikuti pelajaran, materi pelajaran yang abstrak, ketakutan siswa pada sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar, tujuan pembelajaran tercapai dan siswa memahami pelajaran dengan baik. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan kembali dengan materi pelajaran yang berbeda sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran keterampilan khususnya, sebagai pelengkap (*complement*), sebagai pengayaan (*reinforcement*), dan sebagai pengganti (*substitute*) pada materi pelajaran yang bersifat sulit dan memakan biaya tinggi.

c. Bagi PKBM

Sebaiknya pemanfaatan media audio visual ini digunakan kapan saja dan dimana saja untuk menambah pengetahuan tentang materi yang dikembangkan. media pembelajaran

berbasis *Media Audio Visual* dapat dipergunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan aktifitas belajar dan interaksi pebelajar, efektif dan efisien dan yang utama dapat menjadi daya tarik tersendiri. Untuk pembelajaran kedepannya, bisa dikembangkan lebih lanjut pada pembelajaran kecakapan hidup selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan, Satuan Definisi dan Terminologi AECT*. Jakarta: CV. Rajawali
- Anwar. 2004. *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills Education): Konsep dan Aplikasi*, Bandung: Alfabeta.
- _____. 2006. *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills Education)*: Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, Azhar. 20015. *Media Pengajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Balaitekkom. 2015. "Diklat Pembuatan Konten Berbasis Media Interaktif Video Scribe" Materi disampaikan pada Tanggal 06-08 April 2015 Hotel GWR Tangerang: Dindikbud Provinsi Banten.
- Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press.
- Dimyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. (Cetakan ke-7). Bandung Citra Aditya Bakti.
- Kemendiknas, 2002. "Juknis Pelaksanaan dan Penyelenggaraan Program Pendidikan Kecakapan Hidup". Jakarta: Dikdasmen.

Nana Sudjana. 1990. *Penilaian Hasil
Proses Belajar Mengajar*.
Bandung: Remaja Rosdakarya.